ゴールデンウィークは、サターンの新作でエンジョイ!
SEGA
セガサターンマガジン
SATURN
MAGAZINE
SEGASATURN
©セガ・エンタープライゼス
平成2年6月16日第三種郵便物認可
1996年5月24日発行
(毎月第2.4金曜日発行)
第12巻8号通巻142号
SOFT BANK
540 YEN
特報!
ウルトラマンバトル/エネミー・ゼロ
ストリートファイターZERO2/マーヴル・スーパーヒーローズ
サイバーボッツ/ロックマンX3/リアルバウト餓狼伝説
NIGHTRUTH#1"闇の扉"/湾岸デッドヒート+リアルアレンジ
ラングリッサーⅢ/月花霧幻譚~TORICO~
巻頭特報!
ナイツ
ナイツの変身能力、初公開!
公開間近!
どうなるサターン版
バーチャコップ2
1996
5/10・24
Vol.8
セガサターン最新ソフト満載!
ダークセイバー/THOR~精霊王紀伝~
天外魔境 第四の黙示録/ソード&ソーサリー
野々村病院の人々/誕生S/慶応遊撃隊 活劇編
スーパーリアル麻雀PⅥ
セガサターンCOMPLETE GUIDE!
パンツァードラグーン ツヴァイ
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
ドラゴンフォース/スナッチャー/七つの秘館

SEGASATURN
に登場!!
♪ ♬
*画面はセガサターン版開発中のものです。
テーマソングを歌うのは、注目のキュートな新人、
渋谷琴乃。キミの応援をまってるよ。

SEGA

見るだけじゃない、遊べる広告、それがゲーム広告。
GAME-WAREでは広告もゲームになってしまう。

INTERACTIVE ADVERTISING（ゲーム広告）

TELECOM TOWN（提供：日本テレコム）

HG CUP（提供：資生堂ファイントイレタリー）

つまりデジタル投稿コーナー。有名、無名、プロ、アマ関係なし。
君のデジタル作品がGAME-WAREで見れるぞ！

DIGITAL GALLERY（デジタル・ギャラリー）

サターンソフトの紹介はもちろん、
映画や音楽などの情報がプレビューで楽しめる。

INFORMATION（インフォメーション）

●ゲーム 3月発売「パンツァードラグーン ツヴァイ」緊急大特集。
ほかでは見ることができない情報満載！
●映画「ヴァンパイヤ・イン・ブルックリン」特集、
その他「フェアー・ゲーム」「トキワ荘の青春」「ロスト・チルドレン」など
●音楽「ガールポップ」特集、ビョーク、少年ナイフなどを中心に
選りすぐりの約100名を紹介。
インタビューコーナー「世界のテクノシーンで注目の人、ケン・イシイ」
インポートコーナー「日本未発売のおすすめ輸入盤」（欧米のインディーズなど）の紹介。

GAME-WAREならではのゲーム関連商品やCDなどの通信販売コーナー。

SHOPPING（ショッピング）

サターンファンなら知っている、名作ソフトをもう一度。というわけで、
あのゲームのあの興奮を再び。

SEGASATURN MASTERPIECE COLLECTION（セガサターン名作ソフト集）

今回は、デジタルピンボール ラストグラディエーターズ（KAZe）

LAST GLADIATORS
© 1995 KAZe © 1996 KAZe

音楽特集

映画特集

DIGITAL GALLERY

HG CUP

TELECOM TOWN

マガジンなのにCD-ROM。CD-ROMなのにマガジン。
新しいマガジンのカタチ、それがロムマガ。
元祖ロムマガ、GAME-WAREは、
ゲームができるゲームマガジン。
すみからすみまで楽しめます。

サターンで遊ぶ、ゲームができるゲームロムマガ。

GAME-WARE

4月5日、創刊。1,980円

お買いもとめは、お近くのセガサターンソフト販売店で。

©1995 GE

Vol.2は7月5日、
Vol.3は10月5日の
発売予定です。

GAME-WAREは、読まずに遊べ。

創刊号コンテンツ大紹介。

1号だけでも面白い。連載が進むと全体像が見えてきてもっと面白い。
今までのゲームソフトでは味わえない全く新しいゲーム・エンターテイメント。

SERIAL GAME（連載ゲーム）

大人の男女のラブ・ゲーム。

SERIES OF DREAMS（シリーズ・オブ・ドリームス）

サターンだから可能なストーリー・ゲームの新ジャンル。
あの「PLAYING MOVIE GAME」が連載ゲームに！
実写ムービーと会話でリアルに楽しめる。

コメディータッチの立体パズルゲーム。

ピピットボーイの大冒険

単純明快で誰もがはまるパズルゲーム。さすらいのスペース・サーファー、ピピットボーイは、数々の困難を乗り越えて、ラー姫の腰を治す香りを見つけられるか。

あの人気アーケードゲームがGAME-WAREに登場。

エジホン探偵事務所

ゲームセンターで大ヒットした、絵の中に隠された仲間はずれの文字を見つけるゲーム。

エジホン探偵事務所
© SEGA ENTERPRISES.LTD 1995
© ASUKASHINSHA 1995

ピピットボーイの大冒険

シリーズ・オブ・ドリームス

どこをとっても新しい。
ゲームも広告も
メチャクチャ楽しい。

企画／㈱ゼネラル・エンタテイメント・㈱セガ・エンタープライゼス　開発／㈱ゼネラル・エンタテイメント 東京都目黒区目黒2-10-8 第二アトモスフィア青山4F Tel.03-5496-3925　販売／㈱セガ・エンタープライゼス

コナミのビッグタイトル セガサターンに待望の登場！

※画面は開発中のものです。

ときめきメモリアル forever with you™

きらめき高校の３年間は、勉強、スポーツ、そして恋愛と胸躍る毎日。多彩なイベントを通して自分を磨き、憧れの詩織ちゃんのハートをつかもう。そして待望のSS版は、なんと自分から告白できてしまう新システム。告白を待つか、アタックするか、それはキミしだいだ。

ステキな特典付きのスペシャル版も同時発売！（価格未定）

7月12日発売予定　価格未定

※画面は他機種版のものです。

ポリスノーツ POLICENAUTS®

ここは2040年、オールドL.A.（オールド・ロサンジェルス）。あなたは探偵ジョナサン・イングラムとなって、別れた妻、ロレインからの依頼である「北条ケンゾウ」失踪の捜査を始める――――。PS版で大ヒットしたインタラクティブシネマが、SS版に待望の登場。これがスタッフの総力を結集したポリスノーツの最終形態だ。

発売日未定　価格未定

コナミ株式会社
本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店／〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店／〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所／〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所／〒920 石川県金沢市尾山町2-17
広島営業所／〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所／〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
セガサターン専用ソフト
慶応遊撃隊
活劇編
けいおうゆうげきたい かつげきへん
5月17日
発売予定
アクション
¥5,800
(税抜)
©1996 Victor Entertainment, Inc.
家庭で痛快フィッシング!
本格的釣り
シミュレーション
ゲーム!
シーバス・フィッシング
SEABASS FISHING
3Dポリゴンにより
なめらかで
ダイナミックな
フィッシングを
再現!
FIGHT TIME
LURE TYPE
トップウォーク
ミノ
バイブレーション
ジグ
EMBLEM-Z
PRIZE
ダイワ精工(株)の
全面協力により
ロッド、リール、
ルアーなど
実在の釣具を
収録!
絶賛
発売中!
釣りシミュレーション
¥6,800(税抜)
シーバス・ルアー
フィッシングの
第一人者
村越正海氏が、
総合監修を
担当!
FIGHT TIME
Daiwa
COMMITTED TO TOTAL QUALITY
ダイワ精工株式会社
©1996 Victor Entertainment, Inc. ©1996 A wave, Inc.
●ビクターの最新ゲームソフト Victorゲーム情報局(テレフォンサービス) TEL.03-3236-5200
●インターネットでゲーム情報をアクセス!! http://www.jvc-victor.co.jp/studio/V-CATA/INDEX.HTM

Victor

奇妙奇天烈、大江戸幕末珍道中!

時は幕末、慶応年間・・・花のお江戸を混乱に陥れた
奇想天外はちゃめちゃコンビがサターンに帰ってくる!

奇想天外
はちゃめちゃ
慶応ワールド

幕末、慶応時代の江戸を舞台に、カラクリ城やお化け屋敷、水族館など全5話、19エリアで繰り広げられる大活劇!

ぽち

蘭味ちゃん
(声:菅野美穂)

卑弥呼
(声:かないみか)

魅了!
ポップでキュートな
キャラクター

前作メガCD版で多くのファンを
魅了した主役の蘭味ちゃんと
飼い龍のぽちをはじめ、ポップでキュートなキャラクターたちが勢ぞろい!

必殺!
ハイクォリティー・
アニメーション

スタジオぴえろ制作による劇場アニメさながらの
ハイクォリティー・アニメーションをクリアに再現!
蘭味ちゃん役にはおなじみの菅野美穂ちゃんが声で主演。

オリジナルグッズorプレミアムグッズ
キャンペーン

慶応遊撃隊 活劇編を購入された方の中から
抽選でオリジナルビデオ、テレカ、セル画などが当たる
キャンペーンを実施。(期間限定)
商品の中に入っているハガキでどしどし応募しよう!

今度は超体験バトルだ!

高速戦闘 ヘリ3Dシューティング
サンダーホークII
THUNDERHAWK II

全方向自由自在に
操縦可能!!

グリグリのポリゴン
バリバリ撃ちまくり!
多彩なミッション!

絶賛
発売中!
シューティング
¥6,800(税抜)

地形や建物などを
利用した
頭脳バトルも可能!

1999年、世界にはまだ紛争が絶えない。
世界各地で勃発する様々な非常事態に迅速に
対応するため、北大西洋条約機構(NATO)は
ヘリコプター・タスクフォースを結成した。
そのコードネームはファイヤー・ストーム・・・

発売元:ビクターエンタテインメント株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷2-16-1日石渋谷ビル10F TEL.03-3406-9133

女王をめざすか、恋に生きるか――？
人気のロマンティックSLGが
ついに登場！

女の子の話題集中！スーパーファミコン版で大ヒットした
新感覚SLGが、いよいよサターンへ！
美しいアニメーションで彩られたオープニング・エンディング、
豪華声優陣による思わずうっとりするような語り、
そして多彩なイベントや演出の数々。
あなたの胸をもっとドキドキさせる新たな魅力をプラス。
あこがれの守護聖たちと過ごせるひとときにもう夢中！

ネオロマンスゲーム アンジェリーク Special

初回限定封入特典 オリジナルポケットカレンダー付き！

人気声優が勢ぞろい！注目のキャスティング。

■ジュリアス／速水 奨　■クラヴィス／塩沢兼人
■ランディ／林 延年　■リュミエール／飛田展男　■オスカー／堀内賢雄
■マルセル／結城比呂　■ゼフェル／岩田光央　■オリヴィエ／子安武人
■ルヴァ／関 俊彦　■ディア／田中敦子　■ロザリア／三石琴乃
●キャラクターデザイン／由羅カイリ　●アニメーション制作／スタジオライブ　●音楽／葛生千夏

好評発売中
価格：7,800円

特製プレミアムプレゼントキャンペーン実施中！

Lucky!! 1等賞　アンジェリークSpecialセル画〈50名〉
Lucky!! 2等賞　特製・アンジェリークわくわくビデオ〈100名〉
Lucky!! 3等賞　アンジェリークオリジナルテレホンカード〈150名〉
【応募方法】官製ハガキに以下を明記してお送りください。
①住所・〒番号（フリガナ）②氏名（フリガナ）③年齢④性別⑤職業⑥電話番号
【宛先】〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 株式会社光栄 営業部 アンジェリークキャンペーン係
【応募締切】1996年5月13日（当日消印有効）　※賞品はこちらで選ばせていただきますのでご了承ください。

実写映像、3DCGの使用で
乱世の迫力が伝わる人気歴史SLG。

価格：9,800円

歴史シミュレーションゲーム

中国統一の醍醐味を満喫！
本格派歴史SLGの珠玉作。

価格：14,800円

歴史シミュレーションゲーム

馬主の感動が味わえる
競馬SLGの定番ソフト。

価格：6,800円

競馬シミュレーションゲーム

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)

Ⅲである理由(わけ)。

【CHARACTER FILE #002】

Lifanny
リファニー

ピエールと共に首都を脱出してきた貴族の娘。裕福な家系から、ラーカシアで魔法を学んでいた生真面目で頭も良いお嬢様。そのため魔法にはかなり精通しているが、おっとりした外見で世間慣れしていない。でも本人はいたって真剣。少々意地っ張りな面もある。(声／椎名へきる)

LANGRISSER III

うるし原智志氏描き下ろし新キャラ25体！

セミリアルタイムシミュレーション

■**読みの戦略**
前作までの「戦術重視」から「戦略重視」のシミュレーションへ！

■**パノラマ・タクティクス**
3Dパノラマ画面で、回転縮小展開するワイドビュー戦闘シーン！

■**フレキシブル・クラスチェンジ**
レベルアップによっておこるクラスチェンジが、プレイヤーの意志によって任意に選択可能。

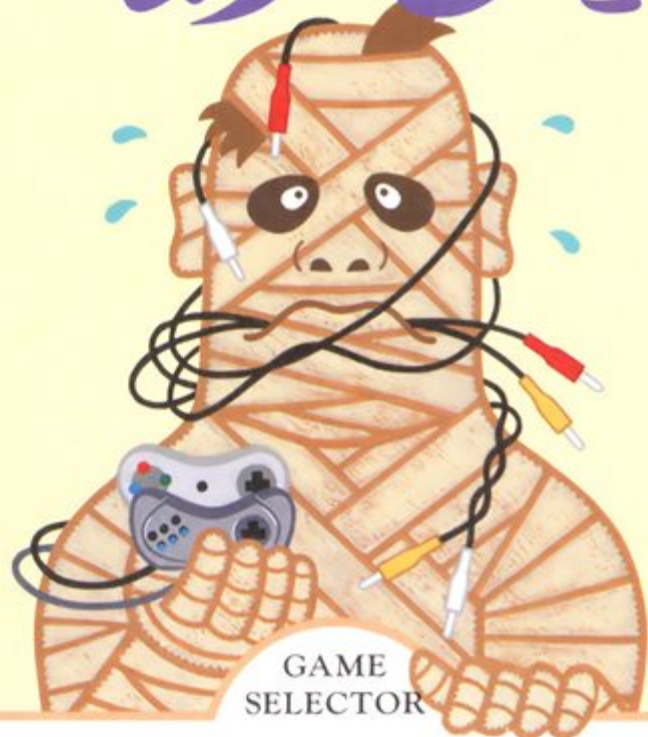
■**ヒロイン・セレクト**
4人のヒロイン（ルナ・リファニー・ソフィア・ティアリス）の中からプレイヤーが選択。

セミリアルタイムシミュレーションロープレ

JVC

※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

あると、NIGHTじゃ、大違い。

GAME SELECTOR

ゲーム機が2台以上あるならコレ！ 切換えワンタッチのゲームセレクター。

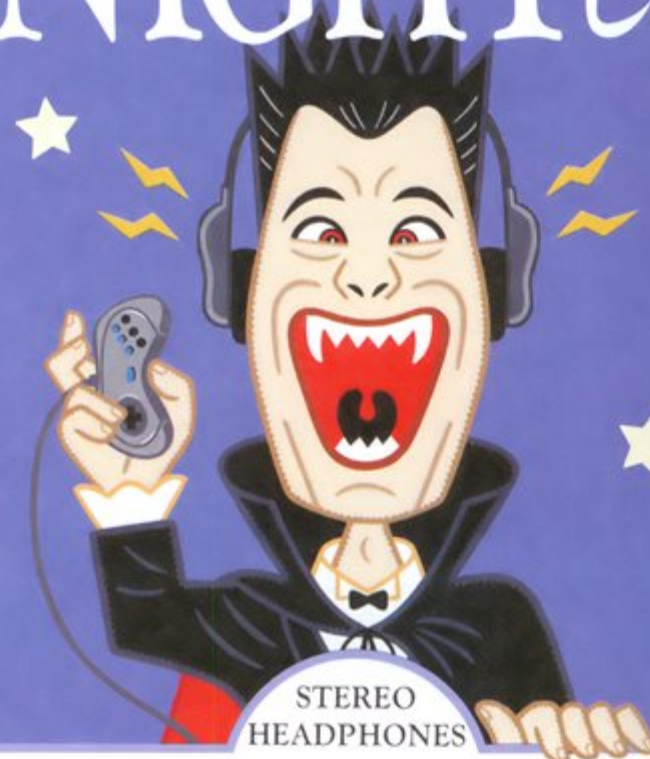
ゲームセレクター**JX-5**
標準価格2,500円（税別）

●ゲーム機やAV機器を最大3台まで接続可能。コードをつなぎ換えることなく、使いたいゲーム機をワンタッチで選べます。●電源不要のパッシブ型。●映像入出力はピンジャック端子。

AVセレクター**JX-3**
標準価格2,300円（税別）

AVセレクター**JX-S3**
標準価格2,500円（税別）

●ゲーム機やAV機器を最大2台まで接続可能。●電源不要のパッシブ型。●どこにでも無理なく置けるコンパクトサイズ。●JX-3の映像入出力はピンジャック、JX-S3はSジャック端子。

STEREO HEADPHONES

夜でも思いっ切りプレイしたい！ そんなときは、ヘッドホンがおすすめ。

コードレス・ヘッドホン・システム
HP-W250S
標準価格10,000円（税別）

●コードのわずらわしさがなく、自由に動きながらゲームを楽しめる赤外線方式コードレス。●正面距離約7m、左右90度の広範囲な受信エリア。●ゲームなどのサウンドをダイナミックに再現するφ30mmユニット。●電池の無駄な消耗を防ぐオートパワーオフ機能。●音量調節ボリューム付。

トランスミッター

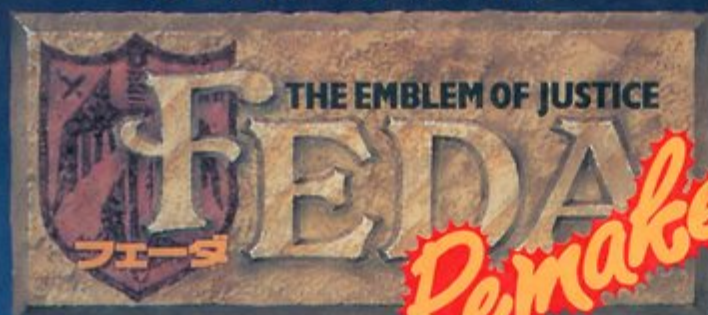
ゲーム用大型ヘッドホン
HP-G300
標準価格3,500円（税別）

●パワフルなゲームサウンドが楽しめる高磁力ネオジウムマグネット採用φ30mmユニット。●長時間のゲームプレイでも快適な軽量100g設計。●のびのび使えるゆとりの3.5mコード。

日本ビクター株式会社

●ビクターへのお問い合わせ、またカタログ請求は型名をご記入の上 〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7 ビクター本郷ビル Tel.03-5684-9311/〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16 大阪ビクタービル Tel.06-765-4161「ビクターお客様ご相談センター」JX-A係へ。

VICTOR CREATES IT.

シミュレーションRPG

CAST

ブライアン・ステルバート	林 延年
アイン・マクドガル	郷里大輔
ドーラ・システィール	三田ゆう子
タスク・ブレストレート	緑川 光
コバルト・アクセレイセス	銀河万丈
コウメイ	八奈見乗児
ロイス・ヘッグマイヤー	皆口裕子
バート・バルデュークス	池水通洋
リチャード・バルデュークス	佐藤浩之
ルーシア・フランモア	鶴ひろみ
ラセツ	麻生智久
コノリー・ラフレシア	井上 瑤
ルーク・ヘッグマイヤー	屋良有作
トールマン	曽我部和恭
トビカゲ	堀川 亮
トム	野田順子（以上青二プロ）
エリス・ウッドランド	小森まなみ（特別出演）

Cargo Dragon-Type1

Cargo Dragon-Type2

イラストレーション：玉木美孝

お待たせしました
フェーダ・リメイク！ いよいよ登場!!

フェーダの壮大な世界に一歩足を踏み入れた瞬間から、きみは脱走兵ブライアン・ステルバートとともに運命の大波に翻弄される。強大な帝国に戦いを挑みミルドラス・ガルズに新たな歴史を刻むのだ。

1996年5月発売予定 価格：6,300円（税別）

YANOMAN (株)やのまん ソフトウェア事業部
〒130 東京都墨田区本所4-19-3

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器はセガサターンと互換性があります。

RPG

最愛の伝説になる。

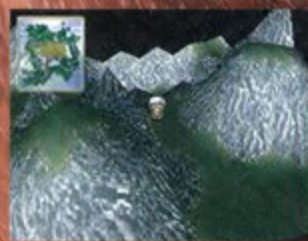
ソード&ソーサリー

Sword & Sorcery

リグロード サーガの マイクロキャビンが贈る

知らない君を守ってあげる。
だから…一緒にみんなを救おっ!

私たちの知らない世界での様々な伝説を集めた物語、人はそれを「ソード&ソーサリー」と呼ぶ。その物語の一編に小さな魔法使いルシオンと4人の仲間たちの冒険の旅がある。この物語は、ルシオンの住むピナコテイクの塔を訪れたエルゴートとの小さな出会いから始まる。

イラスト:中北 晃二

リアルステージを駆け抜けろ。

フィールド空間を3Dフルポリゴンでリアルに表現。キャラクターの動きも山脈や渓谷など凹凸に合わせて動き、さらにテクスチャーマッピングにより今までにない高品質で美しい映像を実現。

3Dバトルエリアで戦え!

バトルシーンをもっと面白くする障害物の概念を導入。敵の攻撃をかわすために物陰に隠れたり、邪魔な障害物を壊して戦う戦略性の高いディオラマバトル(コマンド選択方式)

感動のストーリーがさらに身近になった。

表現力豊かなフキダシ式メッセージウインドウにより、コミック感覚で楽しめる。

●S&Sファンタジックシンフォニー第2楽章

●オリジナルオープニングアニメーション 制作:スタジオOX(代表作/アイドルプロジェクト)

実力派声優陣をキャスティング!!

個性豊かなキャラクターに命を吹き込む。

★ルシオン/林原めぐみ
★ビオメルダー/石森 達幸
★ミミナガ/椎名へきる
★ナレーション/飛田 展男
★エルゴート/志賀 克也
★カネヨン/長嶋 高士
★アーヤ/宮村 優子

根本 嘉也/雨宮 正武/丸山 詠二/山田 美穂/西村 知道

発売記念

『オープニングアニメ・セル画』プレゼント

ソード&ソーサリーをお買い上げの方の中から抽選で300名様にオープニングで使用したセル画をプレゼント致します。詳しくは商品をご覧ください。

ON SALE
1996年 5月
標準価格 6,800円(税別)

募集 欲しいのは3D・映像派実力者。
■募集内容/グラフィックデザイナー、プログラマー ■資格/高卒以上、経験者優遇、中途採用随時募集 ■必要資料/履歴書、職務経歴書、希望職種に応じた作品 ■選考方法/作品選考の上、面接 ■応募先/マイクロキャビン本社総務課

インターネットアドレス
http://www.cty.co.jp/~mcabin/index.html

マイクロキャビン

企画・開発・発売元 (株)マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593-51-6482
■インフォーメーションダイヤル.0593-53-3611

SEGASATURN

最強は、一人でいい。

PLAYER SELECT

SOKAKU　MAI SHIRANUI

——遥かなる闘い——

餓狼伝説3®
ROAD TO THE FINAL VICTORY

6月28日
発売予定
予価6,800円(税別)

がろうでんせつ3
©SNK/1995

餓狼伝説3、セガサターンに登場!!

SEGASATURN

ゲームセンターの2大名作シューティングゲームが遂にセガサターンに登場!!

巨大都市の闇を切り裂け!!

闇につつまれた巨大都市を
駆け抜ける「インターグレイ」。
地面と接しているときは車のように疾走し、
飛行も可能な戦闘用装甲マシンだ。
都市にひそむ強大な敵を殲滅すべく、
闇を切り裂き突き進む!!

6月中旬発売予定
価格 5,800円（税別）

NIGHT STRIKER S
ナイトストライカー

- ラウンドごとに分岐を重ね、エンディングは6種類
- 出撃シーンのイメージをオリジナルCGムービーで再現
- ミッションスティック対応で、アーケードの興奮が甦る

平和への復権をかけて

その最終兵器は、妥協という名の
平和を選んだ時、闇に封印された。
しかしこの惑星が死に絶えるとき、
闇を解き放ち再び甦った。
最終兵器として……

5月24日発売予定
価格 5,800円（税別）

METAL BLACK™
メタルブラック

- 赤・青・黄の3色の集合体"ニューロン"を集めてパワーアップ
- 全6ラウンド＋ボーナスステージ2面。戦いの舞台は地球から宇宙へ………
- ボスとのMAXレーザーの撃ち合いは、巨大なエネルギー干渉を引き起こす

ビング株式会社 東京
〒141 東京都品川区西五反田2-13-6五反田ウィングビル3F ユーザーサポート電話：☎03-3492-1079
（土日・祝祭日を除く13:00〜17:00）

★★★楽しさの数だけゲームがある★★★

■募集職種 ❶プログラマー（プログラミング経験者）
❷ゲームデザイナー（企画・開発経験者）
❸Gデザイナー（ゲームグラフィック経験者）
❹アニメーション製作（制作・作画・彩色・美術・撮影経験者）
❺営業渉外（営業経験者）
■待遇 ●当社規定により優遇
■応募方法 ●履歴書、職務経歴書、自己PR文、作品（不返）を左記住所まで郵送してください。

4.26 ON SALE

¥5,300
希望小売価格（税別）

ルージュ
川島 千代子

超豪華！人気声優15人が贈るゲームの玉手箱

「ブレイクスルー」ドイツペア旅行プレゼント当選者発表！

クイズの答えは「5人」でした。正解者総数4528名の中から抽選で、愛知県　浅井敬子様、青森県　花田玲子様が当選されました。また、群馬県　室賀康恵様他300名にはオリジナルパーカーをプレゼントいたします。たくさんのご応募ありがとうございました。

SEGA SATURN

あのサザンアイズが
いよいよセガサターンに登場!

八雲	辻谷耕史	龍	岡和男
パイ/三只眼	林原めぐみ	ベナレス	一条和矢
ハーン	西村智博	月花/美花	小森まなみ
鈴鈴	折笠愛	婪妃	榊原良子

(敬称略)

セガサターン版
オリジナルオープニングテーマ
辻谷耕史
「夢よ、そして 彼方へ・・・」

PRESENT

商品に封入されているユーザーアンケート
はがきを、ご返送していただいた方の中から
抽選で素敵なグッズをプレゼント!!
〈セル画・サイン色紙・文具セット等〉
※96年5月末日消印有効。当選者の発表は商品の発送を
もってかえさせていただきます。

セガサターン版だけの
スペシャル CD-ROM付き
~林原めぐみ嬢&辻谷耕史氏+??の香港紀行~

好評発売中
価格 7,300円(税別)

サザン　アイズ
3×3 EYES
~吸精公主~
(きゅうせいこうしゅ)

CD-ROM
3枚組(2枚+1枚)

日本クリエイト株式会社 ユーザーサポート TEL 0729-90-2525
〒581 大阪府八尾市桜ケ丘3丁目119番地 加島ビル 受付時間/月~金曜日(除く祝・祭日)13~17時

大感謝。

ユーザーの皆様へ

小学生・10歳
とても楽しかったです。人達に名前をつけれるのもうれしい機能でした。それにアニメーションで音声が入っているのはすごいと思いました。早く2を出してください。オープンブックさんがんばって下さい。

高校生・16歳
適度なむずかしさ。いいかげんにプレイしても結構成り立っていく容易さと深く考えればそれなりのプレイができるという両方の面があり、うまくバランスがとれている。子供から大人までプレイできる幅広さがいい。

高校生・16歳
・完成度がすごくいいです。
・パソコン版ではなかった細かい音の雑音がサターン版ではするのでよりリアルになったと思います。これからもがんばってください。

会社員・29歳
なかなか面白い。夫婦で楽しめる。もっと拡大したときの画面がきれいだったらうれしい。

飲食業勤務・24歳
雑誌の記事で初めて知って何か妙にひかれて発売まで毎号記事を読んでやはりおもしろそうだったので購入した。実際プレーしてみてやりこむ気力がわくソフトであった。

学生・19歳
人の息づかいを感じるゲームはこれが初めてだ。オープニングもとてもいいと思う。ひさびさに買ってよかったと思うゲームだ。

会社員・22歳
たまらん
おもしろい

大学生・23歳
とっつきやすく、けれど奥深くすごくいい。高層シミュレーションとして理想的なゲームだと思います。ゲームをやめる区切りがつかなくて、お金が入ると「もう少し、もう少し」といつまでもやめられない中毒者もある。あまり難しすぎないのもいい。
ところでオープニングの曲はCDは出るのでしょうか？とてもすてきな曲なのでぜひ出してほしいです。本音を言えばサターンのCDコントロール画面で聞けるようにしてほしかった……CDが出る時は上のアンケートの広告媒体で宣伝して下さい。買いますから。

会社員・28歳
とても画面が美しい。
アクセス時間がもう少し早ければ良い。
操作性が良い。

会社員・31歳
ソフトの帯にも書いてある様に「ザ・タワー」はベストシミュレーションゲームだと思います！
そして飽きのこないゲームだと思う！
睡眠不足の日が続く様？

学生・23歳
・自分が好き勝手に建てた、ガウディみたいなビル（失礼）の中で、住人たちが、それぞれの個性を持って、生々と活動している様子を見ているだけで、心がなごみます。ぜひ続編には、プレー中のBGMの有無を切り換えるモードと、自分のビルを色々なカメラアングルから見られるモードなども付けて下さい。

トラック運転手・26歳
バランスが非常に良くとれていてアキません。が、僕がすぐに赤くなってしまうのはチョット…

会社員・29歳
寝不足で今日は止めておこうと思っても
やはりタワーをやってしまう。

大学生・19歳
大人から私のような学生まですっぽりとはまりこんでしまう究極のシュミレーションゲームだと思います。シムシティのみのシムゲームとはこのゲームのためにあるのかもしれませんね。出来ればさらにパワーアップしたザ・タワーもやってみたい。とはいえまだまだこのゲームは大げさに言っても来年までやれます。出来ればこのようなゲームがサターンで出ることを期待しています。あとショップ、デパートなども大広告をつけてほしい。

美容師・28歳
これだと思うソフトがなかなかみつからなかったが、ザ・タワーを買って本当におもしろいソフトだと思いました。今まで買ったソフトの中で1番気に入っています。朝から晩まで時間を忘れるほど夢中になっておもしろいです。もーこのゲームをやっている時はシアワセでーす。

専門学生・19歳
この手のゲームは好きだったがどれもこれも今一歩だった。しかしこのゲームはスゴク良い。なぜかというと住人に名前がつけられたり、生活をのぞけるからである。久しぶりに楽しいシミュレーションゲームで遊べた。これからもアイデアのつまったゲームを出していって下さい。

会社員・31歳
期待していたものがとうとう発売されたという感じ

主婦・27歳
実に細かいところまで、よく計算してあるなあと思いました。例えば、電話をしたり、走るだけでなく、それぞれの人の生活感や動きなど。私はあまりゲーム歴が長い方ではないので、本当にその細かさにビックリしました。音や色も、とても臨場感があって、主婦業忘れてハマっています。

寄せられたありがたいお言葉の数々！

セガサターン版「ザ・タワー」のユーザーの皆様から数多くの賛辞をいただいております。これはほんの一例です。皆様ほんとうにありがとうございます。
さて、ここで「ザ・タワー」の耳寄りな情報をひとつ。用意されている4つの土地で「Tower」の称号を獲得した方にオリジナルの**名誉住民証**を**先着1000名様**に差し上げています。意外と知られておりませんが、これは貴重です！
さあ、まだお手元にない方も名誉住民証獲得を目指してタワー造りにいそしんでみませんか？

高層ビルシミュレーション

［ザ・タワー］ 価格 **6,800円**

オープンブック株式会社
千葉市美浜区中瀬2-6
WBGマリブイースト15F
TEL. 043-297-6412

HI-OCTANE ハイオクタン

浮遊する車体。迫真のバトル。
破壊のレースに生き残れるか。

セガサターン版登場!

- テクスチャーのはりかえで、レース画面の臨場感アップ。
- 新しいミュージックを追加、全9曲の迫力サウンド。

21世紀の荒涼とした世界で繰り広げられる近未来カーレース・シューティング。個性的なマシンを操り、驚異のスピードで先ゆく敵を追撃。めまぐるしく過ぎ去ってゆく風景の中、着実にパワーアップしながら、ひたすらゴールめざせ。

- プレーヤーは、近未来的な6種類のレースカーからマシンを選択。
- プレーヤーの視点変更可能。迫力の3Dレース画面。
- 9つのレースが組み合わされたチャンピオンシップとシングルレース。
- 過酷なレースに勝利するには、トップでゴールするか、一台残らず敵を叩きつぶすか。
- レース中にパワーアップや、武器などのアイテムを入手することで装備を強化し競争相手とさまざまなバトルを展開。

セガサターン 版 好評発売中 定価：5,800円(税抜)
プレイステーション版 好評発売中 定価：5,800円(税抜)

エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

〒150東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑　商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係TEL.03-5410-3100(受付時間11:00～17:00/月～金)

Theスーパーファミコンで好評連載の
コラムが本になった！

好評
発売中！

B6判・240ページ
定価1,000円

ゲームマシンはデイジーデイジーの歌をうたうか

小野不由美 著
水玉螢之丞 画

ゲームブームといわれて、すでに10年あまり。これほど長い間、ブームといわれ続けたジャンルがあったでしょうか？　最初は子供の遊びであったゲームを今は大の大人までやる時代。いったいゲームの魅力とは、なんなんだろう。かつては、ゲームからいちばん遠い存在であったはずの大人の、しかも女性の小野不由美さんが、ゲームへの熱い思いをかたりかけてくれます。ああ、そうだったよなあと共感するもよし、自分との違いにおどろくもよし。ともかく楽しめる一冊でしょう。

ゲームデザイナー
堀井　雄二

Theスーパーファミコン編集部　責任編集

スーパーファミコンオールゲームカタログ Vol.3

1996年1月31日までに発売されたスーパーファミコンソフトすべてを掲載した完全保存版！

好評発売中！

各ゲームの内容紹介からスペック、ゲーム評価、「Theスーパーファミコン」誌上の読者投票による「オールゲームチャート」の得点などなど盛りだくさんな内容でお届けします。巻末には、50音順、メーカー別、発売順のソフトインデックスおよびソフトジャンルの傾向、出荷本数ベスト10など、詳しいデータも同時掲載。

AB判・224ページオールカラー・定価1,200円

〈新刊〉

RPG幻想事典

戦場の乙女たち

司 史生/坂東いるか　ほか 著

歴史上活躍した女性たちの物語を史実に基づき様々な角度から解説。世界各地で戦った女性達の美しく、力強く、そして哀しい物語は、歴史・民族学的にも興味深い内容です。

A5判・定価2,000円

■定価は税込みです。　■お近くの書店でお求めください。

ソフトバンク株式会社/出版事業部
販売局 Tel.03-5642-8101
SOFT BANK

時代を超えた生命がここに、あるのだ。

超新感覚ポップサイエンスソフト
セガサターン版

5月17日発売予定!

POP SCIENCE SOFTWARE

ライフスケイプ
生命40億年はるかな旅

架空のテーマパークで楽しむデジタル実験環境。
生命のダイナミズムを目撃することができるか!?
2枚組（アクアスフィア編・ランドスフィア編）予価￥6,800（税別）

AQUASPHERE ［アクアスフィア編］

PART 1 DNA実験室
DNAを組み合わせて生命体を生成する実験を行います。さまざまな原始の生命体が生成できます。組み合わせによっては突然変異が発生します。
★ DNAジェネレーター ★ 生命誕生のシナリオ ★ 遺伝子情報の多様性

PART 2 バクテリア実験室
原始の海で起こった真核細胞誕生劇をバクテリアたちのバレエにのせて再現します。正しいキャラクタが選ばれれば、太陽光線に応じて細胞進化が始まります。
★ オペラ・ド・バクテリア ★ バクテリア進化の試行錯誤 ★ バクテリアの進化

PART 3 カンブリア実験室
カンブリア時代さまざまな生物が登場しました。それはまた厳しい生存競争の時代でもあったのです。アノマロカリスの触手から逃れてください。
★ カンブリアン・サバイバル ★ カンブリア大爆発 ★ アノマロカリスの構造

PART 4 古代魚実験室
海から陸に向けて進化した古生代の魚たちを特殊な水槽で飼育する実験を行います。レントゲン・モードを用いて、それぞれの骨格の違いを観察しましょう。
★ フィッシュ・エヴォリューション ★ 海から陸へ ★ 上陸に向けての進化

LANDSPHERE ［ランドスフィア編］

PART 5 巨大恐竜実験室
巨大恐竜バロサウルスと無人島で生活を共にしてみませんか？イルカや亀、鳥、テントウムシ、サルになって、バロサウルスを観察することができます。
★ アイル・オブ・バロサウルス ★ 恐竜の繁栄と絶滅 ★ 巨大恐竜のスケール

PART 6 飛行生物実験室
古代の大空の支配者プテラノドンの優雅な飛行を満喫してください。いろいろな性格のプテラノドンがいっしょに空を飛んでいます。ランデブー飛行も楽しめます。
★ プテラノドン・シミュレーター ★ 大空の支配者 ★ 翼竜の飛行スタイル

PART 7 哺乳類実験室
マウスたちが住む森には、フクロウとフンコロガシもいます。マウスのフンを肥料にして森が育ちます。植物と動物の共生で、樹木が生い茂った森が出現します。
★ マウス・イン・ザ・フォレスト ★ 植物との共生関係 ★ 花と昆虫

PART 8 霊長類実験室
さまざまな試行錯誤を通して、私たちの祖先は新しい進化を果たしました。バナナを採る実験を通して、その少々困難な進化のプロセスを体験してください。
★モンキー・エヴォリューション ★二足歩行のもたらしたもの ★サルからヒトへ

NTT-LS
SCITRON & ART INC

発売元：
三井物産株式会社

MQ メディアクエスト

販売元：
株式会社メディアクエスト
〒141 東京都品川区
上大崎4丁目5番37号
山京目黒ビル2F
TEL:03(3494)7611

COMI
SOON

Yukari Kinomiya

Tamami Kayama

Mari Kurihara

※画面はすべてセガサターン版のものです。

NG

スーパーリアル麻雀 PV

5月17日発売！
定価:8,800円(税別)

●ゲームセンターの人気者、あのスーパーリアル麻雀PVがセガサターンで完全再現。
●恥じらいの表情、服のシワ、ゆれる長い髪ETC.どれをとっても脱衣麻雀の一級品！

●動画枚数は前作PVの1.5倍。なんと、総カット数は130カットに達しました。
●おまけに描きおろしグラフィック、追加ボイスも収録された愛蔵版。
●キャラクターの声を担当する声優が歌う主題歌入り。

P'S CLUB 入会受付中

この製品についているアンケートハガキで、リアル麻雀オフィシャルファンクラブP'sCLUBに入会できます。ほぼ無料で色々な物をお届けしています。この機会にぜひどうぞ。

株式会社セタ 東京都大田区西蒲田7-35-1 TEL.03-3733-0667(ユーザーサポート電話)

イラスト／田中 良

見る・喋る・迷う・泣

野々村病

【見る】

パソコン版同級生シリーズを手がけたスタッフが、1枚1枚丁寧に仕上げた美しいグラフィック……そのクオリティの高さはあなたの網膜を魅了する事でしょう。

【喋る】

各キャラクターが喋りまくりますので、《野々村病院の人々》の世界をよりリアルなものとして感じられます。

【迷う】

何度も繰り返し遊べる本格的マルチストリートシステムを搭載。あなたの推理力と行動によって結末が様々に変化します。

【泣

《野々村病院
トーリー重視
次々と展開し
あなたは琴線
事でしょう。

く】
の人々》はス
の内容です。
ていく物語に、
を震わされる

【笑う】
主人公であるあなたにとってもお茶目なキャラクターです。抱腹絶倒の文章が、あなたのお腹をよじれさせる事でしょう。

【怒る】
犯人に対する怒りが、あなたをさらに深く《野々村病院の人々》の世界へ誘います。しかしこの夢の世界では、あなたは何度も人生をやり直す事ができるのです。

【驚く】
《野々村病院の人々》をプレイしたあなたは、ゲームの世界でのマルチストーリーという言葉の意味を、驚きと共に理解している事でしょう。

élf 株式会社 エ・ル・フ
〒166 東京都杉並区梅里1-7-7 新高円寺ツインビル1F TEL.03-5377-0321

SEGASATURN
18
成人向け
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエア
および周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
パソコンソフトの名作
恋愛アドベンチャーが
セガサターンでついに登場！
質問コーナー
Q.成人向けということは
高校生は買えないのですか？
A.はい、買えません。
Q.内容やゲーム画面は
パソコン版と同じなんですか？
A.変わってます。
シナリオやキャラクターを
変更させたり、画面も
サターン用に32000色で
書き直してすごくキレイに
仕上げてます。
Q.移植ということで内容が
ソフトになっているのでは？
A.そんなことはありません。
パソコン版と同じレベルの
ままです。
スワティーの
オリジナルポスターを
プレゼント！
●応募方法
お買い上げ頂いた商品の中に
入っているアンケートハガキに必
要事項を記入の上お送り下さい。
抽選で毎週100名の方にオリジナ
ルポスターをプレゼント致します。
●応募期間
平成8年4月8日～5月31日
（当日消印有効）
（当選者の発表は商品の発送をもって
かえさせていただきます）
CAN CAN Bunny
セガサターン対応
きゃんきゃんバニー
プルミエール™
シャトルマウス
対応
好評！
発売中
©(株)アイデス/カクテルソフト/(株)キッド 1996
KID
Kindle Imagine Develop
定価5,800円
（税別）
株式会社キッド
〒153 東京都目黒区中目黒1-8-1中目黒I.T.ビル1F
ユーザーサポートTEL.03-5722-6289
●通信販売のお知らせ
取り扱っているお店が近くにない時は通信販売をご利用下さい。商品を宅急便でお送りしますので、お受け取りの際に現金でお支払い下さい。（代引送料は1000円です）
●申し込み・問い合わせは
通販部☎ 03-5722-9977
受付時間 月～金 10:00～5:00迄

販売元：株式会社 バリエ　発売元：株式会社 ソネット・コンピュータエンタテイメント

〒169 東京都新宿区高田馬場4-6-6カスケード璃(タマ)2F　TEL.03-5389-5115

新しい歴史が動き出す。世界を変える、インタラクティブムービー。

「エネミー・ゼロ」は「Dの食卓」の次の進化として、ワープが自信を持って贈る、インタラクティブムービーです。今作はＣＧのクオリティーも、もちろんのこと、サウンド面やゲーム性といった部分にも開発の重点を置いて制作しています。
まず、映画的な部分での質の向上を目指し、ワールドデザインに韮沢靖、音楽に「ピアノレッスン」等で有名な映画作曲家のマイケルナイマン、「バックトゥーザフューチャー」等の効果音で知られる小川高松という、ワープ以外のメンバーも珍しく加わり、そのこだわりはさらに深いものになりました。
そして、「Dの食卓」がムービーゲームだったのに対し、今作では＜敵が見えない＞として、＜音＞を使って、敵の位置を確かめ、倒すという、全く新しいゲーム性にも挑戦しています。
もちろん、プログラムとＣＧの制作はワープです。ムービー的な部分に関しても、道具をシリコングラフィックスに替え、その表現力はかなり向上しました。また、宇宙船という世界観を表現する大きな要素として、リアルタイムのＣＧも大きく使用していますので、是非お楽しみにしてください。
と、いうわけでサターンで始動を始めた「エネミー・ゼロ」。この秋にＣＤ４枚組という大容量で登場しますので、よろしくお願いいたします。

ワープ代表・監督　飯野賢治

CONTENTS

セガサターンマガジン
1996年5/10・24日号 Vol.8
1996 SOFTBANK CORP.

SEGASATURN PRESS!

CG作製：有井伸孝（セガ・エンタープライゼスAM2研パブリシティセクション）

カバーデザイン：村田雅英(Stone Age)

GAME INDEX

●セガからオフィシャル攻略ビデオ登場！

セガから注目のアーケードタイトルをバッチリ攻略した「オフィシャルビデオライブラリー」が発売された。キャラクター紹介や基本技から、応用戦術や〝魅せる戦い〟を名プレイヤーの操作と開発チームの監修で構成。ビデオだけの特別映像もあるぞ（※「バーチャファイターキッズのみ」）。

第1弾の「ファイティングバイパーズ」は好評発売中。Vol.2の「バーチャファイターキッズ」、Vol.3の「電脳戦記バーチャロン」は5月21日発売予定だ（いずれも45分／4,800円）。

4月20日に発売されたVol.1の「ファイティングバイパーズ」（60分／4,800円）。ブンブン丸や池袋サンマンらによる基本編や上級者対戦用実戦プレイをはじめ、コンビネーションや特別コマンド表を収録。もちろんAM2研全面協力だ。

アニメビデオも販売開始

セガのアニメビデオ、「バーチャファイター」Vol.1、2（各88分／4,800円）と「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」Vol.1、2（各30分／3,980円）も5月31日から販売開始だ。レンタルバージョンにはないオマケ映像も収録されているぞ。

バーチャファイター

好評だったテレビアニメを2巻に分けて収録。デジタルアニメによるポートレート映像のオマケつき。

ソニック

第1巻の「エッグマンランドへむかえ」と続く「ソニックVSハイパーメタルソニック!!」が販売に。

●グラムスとチバレイが世界を狙う「ありす」

グラムスは、千葉麗子をプロデューサーとして起用したアドベンチャーゲーム「ありす・イン・サイバーランド」の制作を発表した。彼女は企画やシナリオ、声優のキャスティングなど全般に渡って担当。また、キャラクターデザイナーには森山大輔を起用している。12月のプレイステーション版を皮切りにサターン版やWindows版を発売。また〝ジャパニメーション〟（日本製アニメーション）がブームになっている海外市場へも展開をはかっていく。

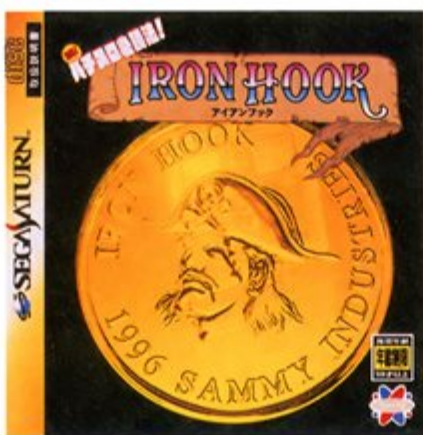
近未来の東京。インターネットの発達によって創り出された仮想現実空間「サイバーランド」内に起こるさまざまな事件を水無月ありすら3人の女の子が解決していくという究極のギャルベンチャー。フルボイスシステムなど、アニメーションとゲームの融合が随所に見られるぞ。

TOGETHER WITH YOU AND SATURN 桜井 智

テレビアニメ「怪盗セイント・テール」の主人公、羽丘芽美役を初め、歌手、女優としても活躍中の彼女。「芽美ちゃんは、早く仲良くなれた役ですね。いつも元気な女の子で、毎回世のため人のために怪盗をするんです」。と芽美への思い入れを話してくれた。4月25日には「セイント・テール」のビデオとLD（ポリグラム／下欄参照）が発売に。「家のビデオデッキが不調で、今まで録画していたテープをダメにしちゃったんです。だから私もこのビデオで観ようと思います。でも、新しいデッキを買いに行く時間がなくて……」。今年になってオフが1日しかないという超多忙な彼女。快進撃はまだまだ続きそうだ。

「怪盗セイント・テール」ビデオ1～2巻：各3話収録／各3,800円（税込）。LD1巻：4話収録／5,800円。初回予約特典：オリジナル描き下ろしA全ポスター。第1期全巻購入特典（ビデオ／1～8巻／LD1～6巻）：芽美＆聖良のおはよう・おやすみメッセージCD。Wチャンスで「絵が変わるマジック・テレカ」が抽選で1,000名に当たる！ 詳細は店頭で。

●パチスロでしかもらえないパチスロソフト

5月24日にサミー工業から発売される「実戦パチスロ必勝法！ 3」の発売を記念して、"パッキーカード 1000円〜10000円分"か、セガサターン用ソフト "実戦パチスロ必勝法！ アイアンフック"（50名）が当たる、総額150万円に及ぶプレゼントキャンペーンが行われるぞ。応募方法は、「実戦パチスロ必勝法！ 3」のアンケートハガキにある応募券をハガキごとおくるだけ。なお、パッキーカードは18歳未満は対象外なので注意。締め切りは6月30日（当日消印有効）。問い合わせはサミー工業（03-5950-3760）まで。

まだホールに設置されはじめたばかりの「アイアンフック」を収録。しかもこのソフトはパチスロ景品専用のソフトで一般には販売されないのだ。

●ときメモイメージガールの名付け親になろう

「ときめきメモリアル」のイメージガールを決定する「'96コナミときめきティーンズコンテスト」で、4,752名から選ばれた栗林三枝ちゃん。サターン版ときメモのテレビCM出演など、これからかなりの活躍が期待できそうだ。コナミでは、そんな彼女が目立つような素敵な芸名を公募中。必ず官製ハガキを使い、〒106 東京都港区六本木1-4-30 ㈱コナミミュージックエンターテイメント「ときめきティーンズ」ネーミング係まで。締め切りは4月30日の消印有効。採用者のは三枝ちゃん本人から素敵なオリジナルテレカが届くぞ。

ローラーブレードが得意な大阪府出身の中学3年生。尊敬する人は両親と紀子様なんだって。

●ジョイポリスが福岡にオープン

4月20日、福岡市のキャナルシティ博多（福岡市博多区住吉1-2-22）にセガの屋内型テーマパーク、福岡ジョイポリスがオープンした。すでに全国に展開している横浜や新潟のジョイポリス同様に、セガの最新アーケードゲームやライドアトラクションが勢揃いしていることはもちろんだが、注目は新開発の大型アトラクション「アクアノーバ」が初めて設置される（写真）。セガ最新のCG技術とシミュレーター技術による4人乗りのライドで、近未来の海底探検を体験してみよう。

海底実験都市の遊覧ツアー中にモンスターに遭遇し……。6分15秒のバーチャルリアルティを堪能してみては。

●横浜ジョイポリスであのサッカー実況が!?

4月8日、横浜ジョイポリスで「ビクトリーゴール'96」のイベントが開催された。特設ステージではセガサウンドチーム、光吉猛修氏と瀬上純氏のライブ、金子勝彦氏、木村和司氏による生実況＆生解説付きのゲーム大会、屋外バスケットコートでは少年サッカーチームを対象にした、木村氏参加のサッカークリニックと盛りだくさんの内容。ゲーム大会ではセガ開発チームのメンバーがマリノスとジェフで対決。地元マリノスが多くの声援を受け、勝利をおさめた。

元ダイヤモンドサッカーの実況アナ金子勝彦氏と、ミスターマリノス木村和司氏がゲスト参加。「今年のマリノスは大丈夫ですか？」と質問に、木村氏は「もうダメでしょ」とキビシイお答え。

TK替え唄メドレー 嘉門達夫

ビクターエンタテインメント／1,000円

発売中

替え唄で世間を笑わせてくれた嘉門達夫が、今度は小室哲哉プロデュースの曲を替える!! 勢いでこの唄を聴きましょう。

"7COLORS" 高橋克典

wea japan／2,200円

発売中

ご存知のCM曲から未収録曲まで幅広く収録した、初のセレクション・アルバム。彼の約3年間の活動の中で感じとってきた多くのものが、たくさん詰まった1枚。

アンジェリーク外伝 〜無限音階〜Vol.3

KOEI／3,000円

5・25発売

大人気のドラマCDも、すでに3枚目と物語は佳境へ。ランディを救出し、守護聖達は機械兵に襲われた村へ急ぐ。そこで見たものは、廃墟と化した村だった……。

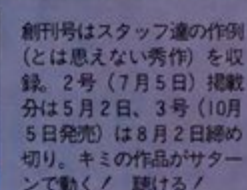
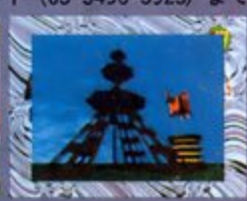
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま オリジナル・ゲームサントラ

キングレコード／2,200円

発売中

アーケードで人気のサントラが早速登場。1人1人のテーマソングを含む、全35曲収録。ブックレットのオリジナル楽譜や開発者メッセージ入りがうれしい。

あのGWがデジタルな投稿を募集しているぞ

雑誌感覚で楽しめるサターン専用のデジタル・エンターテイメント・メディア「GAME-WARE」。「エジホン探偵事務所」などのミニゲームが楽しめたり、映画・音楽・ゲームの最新情報をチェックできたりと、1,980円とは思えない充実した内容だ。ところで、定期刊行（季刊）ということでユーザー参加の『デジタルギャラリー』も設けている。プロ・アマを問わず、①映像、②絵・写真、③音楽のデジタル作品を投稿してもらい、どんどん掲載していく予定。応募の詳細（フォーマット）は、「GAME-WARE」のマニュアルを参照するか、またはゼネラル・エンタテイメント（03-5496-3925）まで。

創刊号はスタッフ達の作例（とは思えない秀作）を収録。2号（7月5日）掲載分は5月2日、3号（10月5日発売）は8月2日締め切り。キミの作品がサターンで動く！ 聴ける！

DATA STATION

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジンデータステーション

セガ周辺のデータ関係はコレでチェーック!!

SEGA SATURN SOFT SALES

GWもサターンでGO！ 最新サターンソフトの売れ筋は？

ソフト売上げ SHOP DATA TOP10

白い新サターンの登場で、一気にユーザーも増えたセガサターン。この春は買いたいソフトも多くて、まだ全部買い切れてないんじゃないかな？ 春の話題作ラッシュはどれもデキが良かった分、売れ行きも平均的に分散したみたい。売り切れソフトは買い逃すな！

1位 NEW SOFT ドラゴンフォース

セガ／'96年3月29日発売／5,800円／シミュレーションRPG

14349 POINTS

初回20万本を売り切りリピートも順調。初心者にもわかりやすいからオススメだぞ。マルチシナリオも注目。

2位 NEW SOFT ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

SNK／'96年3月28日発売／7,800円（新システム対応）／ACT

13751 POINTS

僅差で惜しくも2位だけど、初のカセット同梱ソフトだけにボリュームも十分。移植度のほうも満点だね。

3位 NEW SOFT ビクトリーゴール'96

セガ／'96年3月29日発売／5,800円／SPT

11184 POINTS

一目見れば、動きの違いのわかる最新作。オープニングからゲーム内容まで、早くも絶賛多数。買いだぞ。

4位 前回2位 パンツァードラグーンツヴァイ

セガ／'96年3月22日発売／5,800円／SHT

4910POINTS 派手な演出と痛快さは必見。売り上げはやや伸びず？

5位 NEW SOFT きゃんきゃんバニープルミエール

キッド／'96年4月5日発売／5,800円（成人指定）／ADV

3957POINTS 前人気も高い分、売上げも好調。完全攻略はできた？

6位 NEW SOFT 麻雀同級生Special

メイクソフトウェア／'96年3月29日発売／6,800円（X指定）／TAB

3747POINTS 限定のプレミアムパックが人気。隠れキャラは見た？

7位 前回29位 Jリーグプロサッカークラブをつくろう！

セガ／'96年2月23日発売／6,800円／SPT

2388POINTS リピート分も好調に販売中。本誌の最強クラブ戦も注目。

8位 前回1位 GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT

ゲーム アーツ／'96年3月15日発売／5,800円／SHT

2278POINTS 設定も内容もリアルな1本。タイムアタックはどう？

9位 NEW SOFT グラディウス DELUXE PACK

コナミ／'96年3月29日発売／5,800円／SHT

2022POINTS ヘタな新作SHTより熱い2本セット。移植度も◎。

10位 前回9位 新世紀エヴァンゲリオン

セガ／'96年3月1日発売／5,800円／ADV

1942POINTS TV放映が終わった今、あの感動を再現。根強い人気だ。

※上のセガサターンソフト売上げランキングは、以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は3月26日～4月8日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●TOYSHOPヤマシロヤ●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルート●ラオックス ザ・コンピュータゲーム館●わんぱくこぞう

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新アーケードゲームの人気度をチェーック!!

ビデオゲーム SHOP DATA TOP5

対戦格闘ゲームの強さはここ数年のトレンドだけど、今後も「ソニック・ザ・ファイターズ（仮）」を含め、まだまだ注目作は多いね。『サタマガ』からはAM3研の「ラストブロンクス東京番外地」を注目株として推奨。「マンクスTT」の爆笑裏技とともにP.216は必見！

② 電脳戦機バーチャロン

最強キャラはライデン？それとも機動系？「2」はどうなる？

⑤ タイムクライシス

ペダルを使った屈伸のアイデアが◎。白熱のガンアクション。

CHECK GAME!

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	2	バーチャファイター2	セガ
2	3	電脳戦機バーチャロン	セガ
3	1	ストリートファイターZERO 2	カプコン
4	4	ファイティングバイパーズ	セガ
5	新	タイムクライシス	ナムコ

★調査協力店●キャンディ東大阪●ゲームファンタジア渋谷店●六本木GIGO●池袋GIGO●パセラ●心斎橋GIGO

SEGA SATURN WANT TO CONVERT

実現するか？　セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

移植希望 USER DATA TOP 20

今回は彩京から「戦国ブレード」が早くも移植決定した他は、大きな発表はなかったけど、今後もセガサターンは、移植ものに関していろいろ大きな発表があるはずだぞ。特にセガの移植作だけでなく、他の期待作も結構有望そうなのだ？　今後の情報を見逃すな！

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア SFC他	120
2	2	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	73
3	3	鉄拳シリーズ	ナムコ VG他	45
4	4	バーチャコップ 2	セガ VG	30
5	21	ロマンシングサ・ガシリーズ	スクウェア SFC	28
6	13	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ VG	27
7	7	ドラゴンナイトシリーズ	エルフ パソコン	26
8	10	ファンタシースターシリーズ	セガ メガドライブ他	25
9	19	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	24
10	新	バイオハザード	カプコン プレイステーション	22
11	16	インディ 500	セガ VG	20
12	6	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト SFC他	19
13	8	バーチャストライカー	セガ VG	18
14	15	スレイヤーズ！	バンプレスト SFC他	17
15	新	バーチャファイター 3	セガ VG	15
16	14	ソニック・ザ・ヘッジホッグシリーズ	セガ メガドライブ他	13
17	17	リッジレーサーシリーズ	ナムコ VG他	12
18	12	レイブレーサー	ナムコ VG	11
19	新	ソウルエッジ	ナムコ VG	10
20	27	Dの食卓 2	ワープ 3DO	8

10 バイオハザード

カプコンの新境地3Dホラー。アーケード移植中心のサターンには可能性小？　P64へ。

15 バーチャファイター3

実質的な移植は内定状態にある「VF3」。あとは移植がどこまでできるかだが……？

※画面は他機種版のものです。

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

期待の新作 USER DATA TOP 15

春の新作ラッシュも一段落し、夏に向けての話題作も様変わりしそうな予感がするこの頃。今回は「バーチャファイターキッズ」がいきなり2位に入ってきたのは驚きだけど、前号で発表された「エネミーゼロ」や「ナイツ」などの動向も注目だね。次号も要チェック！

1位　前回1位　電脳戦機バーチャロン
セガ／発売日未定／価格未定／ACT

465 POINTS

通信対戦方式はどうなる？

なかなかサターン版の情報が入ってこない「バーチャロン」。最新情報は本誌の連載講座で逐一報告するぞ。読者ご意見も大募集中。

2位　NEW SOFT　バーチャファイターキッズ
セガ／発売日未定／価格未定／ACT

354 POINTS

速攻移植！かわいさ満点！

初登場2位の人気は本物か？　発売日ももうすぐ決まりそうなサターン版は、さらに豪華な内容で迫るぞ。P.226の最新情報も必読！

3位　前回2位　ファイティングバイパーズ
セガ／発売日未定／価格未定／ACT

331 POINTS

爽快格闘の新機軸！

こちらもなかなか情報は入ってこないけど、近日中に完成度の高い画面が公開されるはず。満足のいく内容とプラスαに期待だ！

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	7	ときめきメモリアル～forever with you～	コナミ／7月26日	282
5	4	サクラ大戦	セガ／9月予定	273
6	3	野々村病院の人々	エルフ／4月26日	256
7	9	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン／発売日未定	221
8	8	サムライスピリッツ～斬紅郎無双剣～	SNK／今夏予定	219
9	6	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	サンソフト／今夏予定	207
10	11	ラングリッサーIII	メサイヤ／7月19日	205
11	7	同級生～if～	NECインターチャンネル／6月下旬	203
12	10	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店／8月予定	181
13	12	ソード＆ソーサリー	マイクロキャビン／5月31日	173
14	13	餓狼伝説 3 ～遥かなる闘い～	SNK／6月28日	161
15	15	ダービースタリオン(仮)	アスキー／発売日未定	150

CHECK!

20 アイドル雀士スーチーパイII

本日発売の最新作。当シリーズならではの完成度は保証付。

22 SEGA AGES／アフターバーナー

続々出てくる懐かしの完全移植復古版。低価格も魅力だね。

※上のデータのポイントは4/12号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

※「電脳戦機バーチャロン」「バーチャファイターキッズ」「ファイティングバイパーズ」「アフターバーナー」の画面はアーケード版のものです。

読者参加型企画

セガサターン 読者レース

ALL SOFT READERS CHECK!

SEGASATURN

発売済みの全サターンソフトを対象に、読者のみんなの投票でランキングをする読者レースのコーナー。前号に続き、今回も春の最新作の速報をキャッチ！

Vol.21

このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
(今号の締め切りは5月21日、当日消印有効です)

⬇オッズ表サターンA

4月19日現在発売済み
サターンソフト総本数：243本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	バーチャファイター2	ACT	9.6559
2	5	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.5757
3	3	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.3333
4	2	ヴァンパイアハンター	ACT	9.2945
5	4	バーチャコップ	SHT	9.2838
6	7	バーチャファイター	ACT	9.1647
7	新	ドラゴンフォース	SLG	9.1471
8	8	レイヤーセクション	SHT	9.1235
9	6	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	9.0975
10	9	魔法騎士レイアース	A・RPG	9.063
11	10	ワールドアドバンスド大戦略〜鋼鉄の戦風〜	SLG	9.042
12	11	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	9.0056
13	13	プリンセスメーカー2	SLG	8.9462
14	14	バーチャファイター リミックス	ACT	8.917
15	15	ダライアス外伝	SHT	8.9084
16	12	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	8.8789
17	新	ビクトリーゴール'96	SPT	8.8461
18	16	ストリートファイターZERO	ACT	8.796
19	18	パンツァードラグーン	SHT	8.7749
20	17	デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズ〜	PIN	8.7663
21	新	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	ACT	8.7636
22	20	デイトナUSA	RAC	8.7102
23	新	ウイニングポスト2	SLG	8.7
24	21	信長の野望・天翔記	SLG	8.6681
25	22	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.5904
26	23	マスターズ 遙かなるオーガスタ3	SPT	8.5767
27	新	スナッチャー	ADV	8.5714
28	24	ガンバード	SHT	8.5081
29	25	スーパーリアル麻雀PⅤ（X指定）	TAB	8.5048
30	26	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜パイ・チェン〜	ETC	8.4406
31	19	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.4335
32	27	プロ麻雀 極S	TAB	8.4324
33	28	PEBBLE BEACH GOLF LINKS〜スタドラーに挑戦〜	SPT	8.4
34	30	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.3721
35	29	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.3612
36	32	スーパーリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.3529
37	31	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ジャッキー・ブライアント〜	ETC	8.35
38	33	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.2962
39	34	ばくばくアニマル〜世界飼育係選手権〜	PUZ	8.2908
40	35	極上パロディウスだ／ DELUXE PACK	SHT	8.2641
41	36	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.2184
42	37	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.2003
43	40	ウィザーズハーモニー	SLG	8.178
44	38	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1621
45	41	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう／	SLG	8.13
46	39	機動戦士ガンダム	SHT	8.1253
47	新	麻雀同級生Special（X指定）	TAB	8.1111
48	42	峠KING THE SPIRITS	RAC	8.0937
49	43	F-1 Live Information	RAC	8.072
50	45	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ラウ・チェン〜	ETC	8.0645
51	44	MYST	ADV	8.0544
52	46	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜舜帝〜	ACT	8
53	53	ザ ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜	SPT	8
54	48	メタルファイター♥MIKU	ADV	7.9843
55	47	RAY MAN レイマンよ—エレクトゥーンを救え—	ACT	7.9523
56	51	ゴジラ—列島震撼—	SLG	7.9444
57	55	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	ETC	7.9444
58	50	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜結城晶〜	ETC	7.94
59	76	The Tower	SLG	7.9347
60	新	アイドル麻雀ファイナルロマンスR（X指定）	TAB	7.9285
61	52	Dの食卓	ADV	7.9046
62	新	リンクル・リバー・ストーリー	RPG	7.8461
63	56	アイルトン・セナ パーソナルトーク〜Message for the Future〜	ETC	7.8409
64	58	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.8223
65	57	ぷよぷよ通	PUZ	7.8152
66	59	ビクトリーゴール	SPT	7.8065
67	71	サンダーストーム＆ロードブラスター	ACT	7.8
68	69	クロックワークナイト〜ペパルーチョの福袋〜	ACT	7.7894
69	62	テーマパーク	SLG	7.7755

さらに混戦！ 上位争い!!

オッズ表サターンA・B寸評

前回に続き春の新作の第二波が訪れた今回、各作品とも上から下まで絶好調(?)。特に上位は「ツヴァイ」「ハンター」など入れ替わりも激化。これは次号も注目／

◎新着本命馬紹介 セガの新境地で見事上位に肉薄。続編も希望!?

7着 NEW SOFT ドラゴンフォース

セガ／'96・3・29
5,800円／SLG＆RPG

全投票平均点 9.1471
本誌の平均点 8.33

基本的にはシミュレーションなのに、誰にでも遊べるようにRPGの要素をうまく取り入れている点が良い。戦略的な戦闘シーンも単純な作業の繰り返しにならず楽しいが、やや時間がかかるのがツライ。個性的なキャラが多いのも◯。（大阪府・宮崎賢次・19歳）各雇用戦士のJOBによる強弱関係がなかなか良く、兵士数の多少だけで勝敗が決まらないのは◯。しかし、内政時の探索と築城は時間がかかりすぎて面倒。（京都府・西村政彦・21歳）世界観やストーリーがオーソドックスなのですんなり話に入っていける。ゲームシステムもわかりやすいし、100体以上のキャラをゴチャゴチャ動かしてもまったく処理落ちしない戦闘シーンは圧巻。しかし、フィールドでのカーソル移動や使いにくい武将一覧などの操作系の悪さと使い回しの多い武将の顔グラフィックは×。（沖縄県・比嘉昭人・21歳）8人ごとのストーリーが楽しめるのは◯だが、エンディングが一緒なのは寂しい。戦術部分はイケるが、ザコ武将の顔に使い回しが多かったり、「委任」がないためにラストでは100人以上の武将を操作することになるのはツライ。エンディングの曲は◯。（千葉県・五月女智昭・21歳）魔法はリアルだが、一騎討ちが地味なのが残念。戦闘シーンも長く、中盤あたりから戦闘ばかりになり、イベントが少ないのは残念。（福岡県・矢幡康裕・14歳）

◎新着本命対抗馬紹介 僅差でランクインした新作3本。どれも手堅いぞ。

17着 NEW SOFT ビクトリーゴール'96

セガ／'96・3・29
5,800円／SPT

全投票平均点 8.8461
本誌の平均点 8.0

サッカーゲームとしては及第点以上。ポリゴンの選手があんなにたくさんリアルに動くのも良い。しかし、デキが良いだけに細かいアラも目立つ。近くからの強烈なボレーシュートをキャッチできるキーパーがロングシュートをはじいたり、全員がフェイントやヒールリフトができるのも変。他にも例えばジェフならコーナーやフリーキックはマスロバルが蹴るハズなのに、城やハシェックが蹴ったりするのも……。制作者のサッカーへのこだわりってこんなもの？と思えて残念。（神奈川県・渡辺潤二・19歳）選手の動きや映像は格段に良くなっているし、スーパースターで選んだ選手をセーブできるのも◯。木村和司の解説も臨場感があるし、実況もパターンが豊富で反応も早い。ただし、今までのビクトリーゴールに比べて操作性が悪くなったような気がして、爽快感はもうひとつ。また、ゴールキーパーとの駆け引きがまったくなく、ゴール直前のボールをすぐ自殺点というのも×。（東京都・清水弘）

21着 NEW SOFT ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

SNK／'96・3・28
7,800円（新システム対応）／ACT

全投票平均点 8.7636
本誌の平均点 9.33

これほど強烈な個性を持ったヤツらを使って、自由にチームが作れるのが楽しい。格闘ゲームとしてもデキは良く、変に凝ったところがなくてスンナリ遊べる。読み込みは思ったほど速くはないが、ネオジオCDに比べると神速級。やけにリアルな動きをするハイデルン＆アテナの新ちポーズも完璧移植。（岡山県・田中茂樹・31歳）移植度の完璧さに大変驚かされた。そして京の最後のシーンの言葉にジーンときた。（北海道・遠藤之利彰・18歳）新システムによる完全移植と3VS3のチームバトルという斬新なアイデアはいいが、超激難のCPU戦はネオジオ版同様"気楽に遊ぶ"とはいかない。オリジナルモードもほしかった。（千葉県・若松誠）

23着 NEW SOFT ウイニングポスト2

光栄／'96・3・22
9,800円／SLG

全投票平均点 8.7
本誌の平均点 7.66

SFC版と違ってモニターでレースを見てもきちんと結果が納得できるものになるし、外枠不利もなくなっている。実況もいいデキ。だが、他の馬主のスーパーホースが鬼のように強いのは×。ゲーム後半だと海外レースのほうが楽なくらいだ。エンディングは感動もの。（広島県・郷田徹・24歳）ゲームというよりシミュレーションに近い。ただ開始年度を20〜30年前に戻して、実在馬を登場させてほしかった。（東京都・細木紀顕・20歳）新番組未対応。しかも'94年のデータ。今年からレースプログラムが大幅に変わったし、前作に比べて距離の融通がきかないので、これはツライ。システムが良いだけに、結構惜しい作品。（京都府・荒川正人）

【いよいよ「サタマガ」編集部お引っ越し／】「たいっちょー／　いよいよ我が「サタマガ」編集部も4月28日に新社屋へ一斉に引っ越し。離れ小島から本社に合流ですね」「うむ。いいのやら、悪いのやら、全館クリーンな禁煙ビルらしいぞ」「ははぁ……。今度は東京エアーシティターミナルの真ん前だから、食べ物屋も満腹状態◎ですっ」「ハガキの送り先は今回から変わるぞい」「要注意っすね」

○新着対抗馬紹介 名作の移植に脱衣麻雀。どれもなかなか好移植だ。

27着 NEW SOFT スナッチャー

コナミ／'96・3・29
5,800円／ADV

全投票平均点	8.5714
本誌の平均点	8.0

パソコン版から7年たってやっと完全版をプレイできたが、音楽のアレンジが悪いし、独特のムードも出てないし、謎解きもカンタン。射撃モードではボスよりインセクターのほうが強い。ACT3も随分軽いエンディングになっていたのは残念。（静岡県・木村純子）安心して楽しめる名作。絵のセンスが昔のままだが、何をやっても死んだりしないのは○。（高知県・長田弘）パソコン版ではなかったACT3を見るために買ったが、タイトル画面表示後のムービーやBGMのアレンジは×。CD-ROMなのに画面表示も狭く、アニメもほとんどなし。良い素材を生かしきれてない。（滋賀県・岸村直人・21歳）PCエンジン版をやった人はやる必要なし。やったことのない人には超オススメ。（大阪府・芝一郎）

47着 NEW SOFT 麻雀同級生Special

メイクソフトウェア／'96・3・29
6,800円（X指定）／TAB

全投票平均点	8.1111
本誌の平均点	8.0

対局中の女の子の動きが楽しくて○。強さもそれほど強くなくやりやすい。隠しキャラ見たさに何度でも挑戦したくなり、この手のゲームとしては長く遊べる。グラフィックも他のソフトに比べるといい。ただ、脱衣シーンだけを集めたプレミアムCDはイマイチ。（岐阜県・井上泰宏・19歳）パソコン版の同級生のキャラとは別物と思ったほうがいいかも。アーケードからの移植度はいいが、難易度までも完全移植とは。（岡山県・白神睦久・23歳）対局中の女の子の動きがよく、退屈しない。BGMや絵は「PV」のさわやかさに劣るが、雰囲気も含めてイイものがある。（石川県・岩田隼人・21歳）

60着 NEW SOFT アイドル麻雀ファイナルロマンスR

アスク講談社／'96・3・15
8,800円（X指定）／TAB

全投票平均点	7.9285
本誌の平均点	7.33

キャラの魅力とアニメーションのいやらしさは天下一品。これでムービーの画質と声の音質が良かったら最高だったのに。あと、麻雀初心者向けに女の子たちが手取り腰取り麻雀を教えてくれるモードでもほしかった。（神奈川県・大塚昌・21歳）前作より数倍面白くなって、綺麗になった。ただし、アイテムの種類が減ってるし、最後の1人も異様に強い。着せ替えモードは×。（北海道・伊藤芳春・18歳）前作に比べて音質が悪い。新作カットが30%増えているものの、アーケード版に比べ多少画質が落ちているのは残念。総対局数が減った分、インチキが多いのも難。（滋賀県・中島信二）

△新着単穴馬紹介 こちらはもう一歩の内容？ 将来性はあったかな。

62着 NEW SOFT リンクル・リバー・ストーリー

セガ／'96・3・15
5,800円／RPG

全投票平均点	7.8461
本誌の平均点	6.66

ストーリーやキャラはいいのだが、セリフ回しなどの演出が不足していてストーリーが盛り上がらず、武器栽培システムもそれほど役に立たないなど、いろいろ中途半端。気がつくとエンディングまでいってしまい「えっ、もう？」という感じ。（静岡県・鈴木良歩・16歳）魔法を使う機会が少ない、処理落ちがある、効果音などの音が良くないなど、全体的に荒削りで「悪くもないが、良くもない」印象。もっと煮詰めてしっかりしたA・RPGを作ってほしい。（埼玉県・武尾享・19歳）

105着 NEW SOFT 麻雀ハイパーリアクションR

サミー工業／'96・3・8
6,800円（X指定）／TAB

全投票平均点	7.2
本誌の平均点	6.0

オープニングとエンディングはなかなかグー。また数ある麻雀ゲーの中では秀作の部類に入ると思う。操作性も難易度もほどよく仕上がっているし、なにより脱衣パターンが数通りあるのが良い。（徳島県・武田一美・27歳）絵が少々コミカルすぎて男心をくすぐらない。脱衣麻雀であるならもう少しソソる見せ方をしてほしかった。ただし、個人的にはこういったサッパリ感は好き。また、メガネっ娘は○。加えて岡本さんのボイスもキュートで○。（東京都・永谷守・27歳）

132着 NEW SOFT ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ

リバーヒルソフト／'96・2・23
6,300円（対戦ケーブルつき）／SHT

全投票平均点	6.5831
本誌の平均点	5.66

画面が見にくい。また、ストーリーモードで必殺技を使うことなく、通常攻撃で最後まで進めてしまうゲームバランスにも疑問が残る。ただし、初の通信対戦への挑戦と、対戦は燃える。（兵庫県・岡村征男・13歳）コマンドがわかりにくいので覚えにくい。またキャラが少ないのも不満。（兵庫県・井上和也・14歳）

141着 NEW SOFT リターン・トゥ・ゾーク

バンダイビジュアル／'96・2・2
5,800円／ADV

全投票平均点	5.8181
本誌の平均点	6.0

謎解きが鬼のようにツライ。さらにカーソルを押してから反応するのに5～6秒もかかるほどキーレスポンスが悪い。内容も把握しにくくて、解くのも大変。（千葉県・篠原麗樹・17歳）操作性は悪いが、やり始めるとかなりハマる。難しい謎を解いたときの喜びがなんともいえない。（神奈川県・大井淳司・16歳）

⬇オッズ表サターンB

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
70	63	将棋まつり	TAB	7.7692
71	64	シムシティ2000	SLG	7.7589
72	61	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント	ETC	7.7586
73	66	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	SHT	7.7487
74	65	ウイニングポストEX	SLG	7.7332
75	67	三國志Ⅳ	SLG	7.7308
76	60	シーバス・フィッシング	SLG	7.7272
77	68	ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.7272
78	72	DX人生ゲーム	TAB	7.71
79	70	リグロードサーガ	RPG	7.7098
80	73	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	7.6666
81	75	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.6296
82	49	ROBO・PIT	ACT	7.6097
83	74	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.6085
84	78	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.5866
85	80	サイドポケット2～伝説のハスラー～	TAB	7.5821
86	81	RAMPO（18歳以上推奨）	ADV	7.5753
87	82	上海 万里の長城	PUZ	7.5729
88	79	水滸演武	ACT	7.5661
89	77	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.5625
90	83	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	7.5454
91	85	スチームギア マッシュ	ACT	7.4666
92	86	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.4416
93	84	ザ・野球拳スペシャル～今夜は12回戦～（18歳未満お断り）	ETC	7.4285
94	87	アイドル雀士スーチーパイSpecial（MA18）	TAB	7.42
95	88	ブルー・シカゴ・ブルース（18歳以上推奨）	ADV	7.4117
96	90	実況パワフルプロ野球'95開幕版	SPT	7.3988
97	91	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.386
98	54	サンダーホークⅡ	SHT	7.36
99	92	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.36
100	93	ブルーシード～奇稲田秘録伝～（18歳以上推奨）	RPG	7.3431
101	75	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.3333
102	94	バトルモンスターズ（18歳以上推奨）	ACT	7.3317
103	95	VIRTUAL HYDLIDE	A-RPG	7.2668
104	96	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.2314
105	新	麻雀ハイパーリアクションR（X指定）	TAB	7.2
106	97	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.1142
107	98	日灼けの想い出（＋姫くり）	PUZ	7.1
108	89	BUG！ ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	7.0909
109	100	ゲームの達人	TAB	7.0256
110	101	永世名人	TAB	7.0243
111	102	四柱推命ピタグラフ	ETC	7
112	99	闘神伝S	ACT	6.9967
113	103	QUOVADIS（クォヴァディス）	SLG	6.9819
114	104	ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～（X指定）	TAB	6.9264
115	112	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	6.9166
116	105	柿木将棋	TAB	6.9036
117	106	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.9023
118	108	輝水晶伝説アスタル	ACT	6.8815
119	107	シャイニング・ウィズダム	RPG	6.8559
120	109	AI将棋	TAB	6.8518
121	110	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.8333
122	111	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2（X指定）	TAB	6.8092
123	113	EMIT Vol. 1～時の迷子～	ETC	6.7288
124	114	ハングオンGP'95	RAC	6.7142
125	115	EMIT Vol. 2～命がけの旅～	ETC	6.6666
126	117	天地無用！ 魎皇鬼ごくらく CD-ROM for SEGA SATURN（X指定）	ETC	6.647
127	119	バーチャルオープンテニス	SPT	6.619
128	116	海底大戦争	SHT	6.6086
129	118	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.6
130	120	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.6
131	121	GRAN CHASER（グランチェイサー）	RAC	6.5833
132	新	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ	SHT	6.5831
133	122	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.5608
134	123	実戦麻雀	TAB	6.5454
135	124	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.5384
136	125	EMIT Vol. 3～私にさよならを～	ETC	6.4489
137	126	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.413
138	127	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	PUZ	6.3815
139	128	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.3125
140	129	新・忍伝（18歳以上推奨）	ACT	6.2516
141	新	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.25
142	131	GOTHA～イスマイリア戦役～	SLG	6.1843
143	130	天地無用！ 魎御理温泉湯けむりの旅（18歳以上推奨）	ADV	6.1428
144	132	結婚前夜（限定販売）	ETC	5.8717
145	133	Wan Chai Connection（18歳以上推奨）	ADV	5.8391
146	136	湾岸デッドヒート	RAC	5.8333
147	134	マジカルドロップ	PUZ	5.8181
148	135	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	5.7878
149	137	忍空～強気な奴等の大激突！～	ACT	5.75
150	138	RACE DRIVIN'	SLG	5.7113
151	140	Break Thru!	PUZ	5.68
152	139	麻雀漂流島	TAB	5.64
153	141	ダイダロス	SHT	5.5846
154	142	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5327
155	143	ゲイルレーサー	RAC	5.4779
156	144	TAMA	ACT	5.3895
157	145	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.3119
158	146	球転界	PIN	5.2666
159	147	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	5.0526
160	148	占都物語 そのⅠ	ETC	4.9
161	149	バーチャルバレーボール	SPT	4.7945
162	150	ハットトリックヒローS	SPT	4.7
163	152	～制服伝説～プリティファイターX（18歳以上推奨）	ACT	4.5067
164	151	結婚～Marriage～	SLG	4.4782
165	153	熱血親子	ACT	4.3673
166	154	DARK SEED（18歳以上推奨）	ADV	4.0967
167	155	麻雀海岸物語～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～（18歳以上推奨）	TAB	3.6428
168	156	学校の怪談	ADV	3.4642

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から2～3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

SEGA SATURN READERS RACE

【4月はふれっしゅ！】「タイッチョー！ 我が「サタマガ」編集部も、もはや名実ともに業界最強の雑誌。デ、新入社員は？」「……取ってないよ」「へ？」「悪りぃ、みんなよく働いとるから取らなんだわ。なんだ、欲しかったのか？」「へぇ、あっしがハチと呼ばれてるだけに、部下には〝ハチハチ〟とかつけようかと…」「なんじゃいパソコンが欲しいのか？ んじゃ今後も倍働けるな？」「たいちょ～」

○その他の新着馬紹介

全10キャラのシリーズも完結。評判は?

101着 NEW SOFT **バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～**

セガ/'96・3・1
1,280円/ETC

全投票平均点	7.3333
本誌の平均点	―

ゲーム中はわからないカゲの素顔が見れて良かった。(大阪府・羽野正人・16歳)雰囲気がなんとなく違う。カゲに合った時代観でしっかりしたものを作ってほしかった。(埼玉県・根岸俊嗣・12歳)なかなかのデキ。歌とCGがマッチしていて○。(栃木県・豊田俊美・18歳)

次回出走予定馬パドック情報

次回ぐらいで入ってきそうな注目作2本。締め切りギリギリの速報で、先行先取りチェックをしとくぞ。

?着 アンジェリークSpecial

光栄/'96・3・29
7,800円/SLG

予想オッズ	8.568
本誌の平均点	7.33

みょーに面長なグラフィックにちょっとガックリ。全体的に見てもグラフィックはイマイチ。値段もちょっと高め、あと千円安ければ……。でもオープニングアニメは○。守護聖様たちもしゃべるとくれば、女性プレイヤーはもうクラクラ。基本的に面白いソフトなので少女マンガのノリについていける人なら、老若男女問わず買い。(栃木県・下久保綾子・22歳) もう少し時間がかかってもいいので、各機種にあったオリジナル要素のある移植をしてほしかった。急いでやるゲームではないので、読み込みの多さはあまり気にならないし、アニメーションも美しい。もはやこの作品は女性のハマリゲーとしての地位を確立しているので、今後も突っ走ってほしい。すべての女性ユーザーにオススメ。「2」は冬? (大阪府・飯尾一恵・28歳)

?着 グラディウス DELUXE PACK

コナミ/'96・3・29
5,800円/SHT

予想オッズ	8.458
本誌の平均点	7.66

見た目だけではなくゲーム性も完全移植なので、業務用で使われていた攻略法や、安全地帯も同様に使えるのが○。ロード時間も皆無に等しく、リセット後の立ち上がりの速さも驚異的。2周目以降も業務用と同じなのでマニアにもバッチリ。(長野県・丸山理樹・24歳)「2」はコンティニューできるのに、「1」ではできないので、少々難しく感じた。(新潟県・小出直行・19歳)PCエンジン版よりもオリジナルに近く、OPムービーも鳥肌もののデキ。今遊んでも、古さを感じさせない熱さと魅力がこれにはある。(埼玉県・古田隆)完全移植なのはよくわかるが、逆に言えばコレクターズアイテム止まり。過去にこだわらず、「スラップファイト」みたいに、気合いの入ったアレンジでもあれば面白かったもしれない。「Ⅲ」はどうする? (埼玉県・高橋鉄也)

場外馬券場 高級馬主の声

●バーチャスティックプロが出るのなら、レーシングコントローラープロを作ってほしいと思うのは、僕だけじゃないはずだ。(東京都・橋本英隆・22歳)
●新サターンを"安っぽい"と言う人がいるが、本当に安いのだから的を得た表現だと思う。(京都府・SHIN)
●サターンとPHS、最初に定価がタダになるのはどっちだ? (愛媛県・松田憲治・24歳)

セガサターンソフト総評

どうなるか!? 首位戦線!

今回も、話題作ラッシュで賑わった読者レースのランキング。次回はゴールデンウィークの合併号を挟むから、「THOR」や「野々村病院の人々」をはじめ、最新の注目作品が次々と登場予定だぞ。初心者から上級者まで、読者レースは今後も必見!

着順予想ゲームでワンチャンス!

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選で)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今号の予想ソフトは、古代祐三率いるエインシャントの最新作「THOR～精霊王紀伝～」だ。硬派で歯ごたえのあるアクションRPGは、何着を獲得できるか? 右の例のように書いてくれ。

今号の着順予想

「THOR～精霊王紀伝～」は何着だ?
【隊長さんの予想】最近上位陣は堅いから24着でいこか。
【謎の予想屋の予想】オレ様はもうちっとキツくて27着な。

4/12号当選者 4/12号予想「パンツァードラグーン」は両予想屋ハズレの初登場5着に。正解率は28.36%となかなかの高正解率に。今回も大型抽選の結果、当選者3名は東京都・神谷明弘くん、岐阜県・片岡雅也くん、愛知県・斉藤優子さんだぞ!

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピタリ賞なら2本!)あげるぞ。今回は、話題のエルフ参入第1弾「野々村病院の人々」の予想をしてもらおう。グラフィックだけでなく、ゲーム性も高いと評判の新作の評価やいかに? 右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「野々村病院の人々」は何点だ?
【隊長さんの予想】これはいきますですよ 8.8957ね
【謎の予想屋の予想】オレは冷静に8.6897でいっとくわ

4/12号当選者 4/12号予想「ドラゴンフォース」は、両予想屋まったく惨敗の高得点9.1471で終わったが、今回は長野県・村山信二くんが最近似値の9.1473をマーク。村山くんにはソフト1本あげるぞ。

⬇オッズ表サターン周辺機器

順位	前回	セガサターン用周辺機器名	全投票平均点
1	1	リアルアーケードVF(ホリ/4,500円)	9.3446
2	2	バーチャガン(セガ/2,900円)	8.6918
3	3	ファイティングスティックSS(ホリ/5,980円)	8.6683
4	4	ファイティングコマンダーSS (ホリ/2,480円)	8.5892
5	5	ファイタースティックX(アスキー/3,580円)	8.5714
6	6	セガサターンコントロールパッド(セガ/2,500円)	8.271
7	7	アナログミッションスティック(セガ/7,800円)	7.975
8	9	レーシングコントローラー(セガ/5,800円)	7.7647
9	8	シャトルマウス(セガ/3,000円)	7.6246
10	10	アスキーパッドX(アスキー/2,580円)	7.54
11	11	サンサターンパッド(サンソフト/3,480円)	7.1404
12	12	バーチャスティック(セガ/4,800円)	6.8047
13	13	SGトルネードパッド(イマジニア/2,980円)	6.6428
14	14	SGトルネードスティック(イマジニア/4,980円)	6.4166

周辺機器寸評

バーチャスティックプロはまだか?

ここのランキングも最近は新製品が出てこなくて、やや寂しいかな。とりあえず便利と評判のワイヤレスパッドのランクインも待ってるぞ。買って応募だ。

セガサターン読者レース 参加者大募集中!

➔ハガキの書き方例

今回も、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、格闘ゲーム&最近のゲームに必携のジョイスティック&パワーメモリのセットと、お好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って(ないとボツだよ)、②やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本。6本以上投票するとボツ、また発売前ソフトの評点をしてもボツ! なお、サターン用周辺機器も臨時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は6月14日発売号の当コーナー内でするよ。今号の応募締切は5月21日(消印有効)だ。

今号の特別プレゼント!

ジョイスティック&パワーメモリ

おなじみの特別プレゼントは、ジョイスティック&パワーメモリの人気周辺機器セットだ! 応募者から抽選で5名に好きなソフトもセットしてプレゼントするぞ 次号から新賞品を用意する予定?

4/12号当選者 4/12号応募者プレゼント(ジョイスティック&パワーメモリ&お好みソフト)の当選者は千葉県・杉浦啓司くん、和歌山県・松永朋子さん、兵庫県・古山公敏くん、静岡県・森川久美子さん、宮崎県・中川友彦くんの5名だ。

【どーしよう?】「たいっちょー! たいっちょー!たいっちょー!」「どーしたハチィッ!」「我が編集部の引っ越しは4月28日ですが、本社メールセンターの引っ越し完了は5月6日だそうですぅ」「ぬっ?するとその間はハガキはいずこへ?」「念のためを重んじる人は、確実な転送を狙って5月6日までは旧本社住所の日本橋浜町3-42-3へ送付をするのも手だな」「隊長、めんどくさいですね」「スマン」

読者レース応募券 5/10・24号

取り戻すのは夢と勇気……

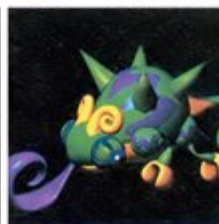
SONIC TEAM PRESENTS

「ナイツ」

特報!! SPECIAL REPORT
完成度―55%

●セガ●今夏発売予定
●価格未定●ACT
●アクションゲーム

各キャラクターも続々完成へ…

あのソニックチームが手掛ける最新作として、早くも話題沸騰の新感覚フライトアクション「ナイツ」。前回はその開発の出発点の話や概要を中心にしたが、今回は話題の〝A-LIFEシステム〞、そしてナイツの変形能力などを大公開！見えてきた各ステージの構成も見逃せないぞ。この夏はナイツとともに新しい世界へ乗り込もう!!

ナイトメアン (NIGHTMAREN)

今回新たに入手した〝ナイトメアン〞達のCG。ゲーム中、どんな動きを見せてくれるのか注目だね。

NiGHTS into dreams...

夢の世界の住人達と現実世界の少年少女との出会い……

「ナイツ」のテーマは"夢の世界での冒険"。夢と悪夢……。この2つの世界の住人との触れあいによりプレイヤーはモニターごしに現実では体験できない貴重な時間を過ごせるはずだ。

少年が眠りにつくと、訪問者(ビジター)となって夢の世界=ナイトピアにたどり着く。この場所ではあらゆる不思議な事が起こりうる。

白銀の世界をひた歩くエリオット。夢の世界は季節や場所に捕らわれず、見る人のイメージがそのまま冒険の舞台として登場するのだ。

ツインシーズの街 現実世界の人々

「ナイツ」には2つの夢の世界の他、オープニングで主人公のエリオットとクラリスが住む現実世界も登場する。彼らが住む場所は、ツインシーズと呼ばれる「どこにでもあるような街」。今年生誕100周年を迎えるこの街が、彼らの故郷だ。

「夢」=ナイトピアの住人 ナイトピアン

誰もが見る夢……そこがナイトピアと呼ばれる理想の世界だ。この世界は特定の形を持たず、夢を見る人によってその形は変化する。住人であるナイトピアンも同様で、様々な姿をとって私たちの夢に現れる。だが、彼ら自身はプレイヤーの心を映す鏡なので考える意志はない。

「悪夢」=ナイトメアの住人 ナイトメアン

人々を夢の世界から追い出し、ナイトピアを消滅させるために超生命体ワイズマンが創り出した悪夢の世界…。そこの世界の住人であるナイトメアンは、ポップホラー的な彩り鮮やかな姿で迫り来る。マッドなディティールにも注目だ。

新機軸 A-LIFEシステムを搭載!!

話題のA-LIFEって?

A-LIFEとはArtificial Life=人工生命の略のこと。「ナイツ」ではこの人工生命プログラムを導入することで"夢の世界の住人達が独自に生活・繁殖を行う"という画期的なシステムを採用している。これにより、住人達はナイツのとった行動だけでなく、様々な要素に影響されつつ独自の行動をとって生態系を成長させるのだ。プレイするごとに違う彼らが見られるぞ。

プレイするたびに違った形態を見せてくれるナイトピアン達。何度も訪れよう。

ソニックチームインタビュー Interview of "NiGHTS" from SONIC TEAM

発表会は緊張しましたね

3月末に開かれた発表会も大盛況に終わり、「ナイツ」への手応えをその場で感じ取ったソニックチーム。今号はデザイン担当の星野氏も新たに交え、「ナイツ」に込められた熱きメッセージを語ってもらった。

プロデューサー 中 裕司 YUJI NAKA

古くからのセガファンにはおなじみの中氏。ソニックシリーズに次ぐ「ナイツ」への手応え十分。

ディレクター/メインデザイナー 大島 直人 NAOTO OSHIMA

ナイツのメインデザイナー。今回初の人型キャラと思いきや、実は筋肉キャラも描いたとか。

キャラクターデザイン 星野 一幸 KAZUYUKI HOSHINO

エリオットとクラリス他、キャラクターのトータルデザインを担当。大島氏とは師弟関係。

本誌■まずは、この間(3月27日)の発表会の感触をお聞かせください。

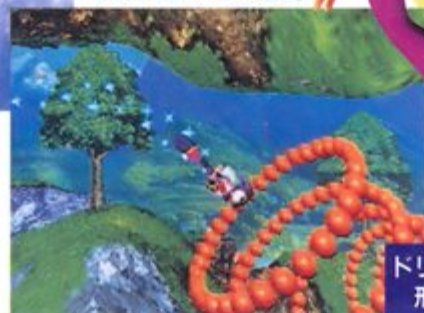
中■思った以上に反応が良く、みなさんパッドを離さず一生懸命遊んでくれたのが嬉しかったですね。画面を初めて見たユーザーに与えるインパクトはかなりのものがあるので、あとは細かい部分を煮詰めてより面白いゲームにしようと考えてます。先日実施したフォーカステスト(ユーザー対象のテストプレイ)の意見も、現在反映させている最中です。

CHECK 1 "夢の住人"ナイツの隠されたパワー"変形能力"を初公開！

変幻自在の超能力！ナイツには弱点はない？

ワイズマンが創り出したナイトメアンは、その知的レベルにおいて低能で野蛮な〝サードレベル〟、優れた知能を持ち自ら世界を創造することができる〝セカンドレベル〟、最高の能力と自らの意志を持つ〝ファーストレベル〟の3段階に分けることができる。夢の世界でも最高の力を持つナイツは、その時々の状況に合わせ、最良の形態に変形することができるのだ。だが、自由奔放なナイツも、エリオットらがもつイデアによって神殿から脱出できないと、その力は発揮できない。まずは解放しよう。

ボブスレー風のコースでは、ナイツはこの場に最適な形態としてこのような姿に変身してくれるのだ。

普通の飛行形態とは違い、高速移動のドリルダッシュ状態の時は、ナイツは耳と腕を真っ直ぐにして飛ぶ。

普段のナイツはこの姿。空に飛び出れば、両手を広げ自由気ままに大空を舞うことができる。爽快だぞ。

自在に空を飛べる"飛行能力"とどんな形にも姿を変えることができる"変形能力"、この2つさえあれば、彼に行けない場所はないっ！

CHECK 2 アナログ操作にも完全対応!! なめらかなキャラの動きとシンクロ！

ナイツの魅力は、自由に空を飛ぶ操作感覚。アナログならより爽快な操作が可能になる。

発表会と同日に仮展示されたアナログパッドだが、このパッドは「ナイツ」が持つ独特な浮遊感覚をより体験してもらうため、ソフト開発と同時に研究が進められたものだ(下のインタビューを参照)。その形には秘密がありそうだが、パッドの実物は近日公開予定だぞ！

新コントローラーは100近く作りました

本誌■発表会当日にデジタルとアナログの両パッドが使えましたが、アナログ対応はいつ頃からお考えで？

中■「ナイツ」開発初期の話になりますが、この作品の骨組み部分って実は去年の夏頃にある程度形にはなっていたんです。ただ、当時は非常にアタック性が強く、「指が痛くなる(笑)」ようなゲームだったんです。社内のアクションゲーマーには評判が良かったんですが、万人向けにはツライだろうと判断しまして。そこで、従来のパッドではない入力装置が必要だと感じて研究が始まったわけです。で、検討した結果、去年の秋頃になって今のアナログ操作を正式採用したんです。でも、それまではチーム内で「これなんかどう？」とか言いながら100個近くコントローラーを作りましたね(笑)。それこそ、手を使わないでコントロールする方法はないものかと言うことで、〝エスパー的な遠隔コントローラー〟とか(笑)、〝足を使ったコントローラー〟とかいろいろアイデアが出まして。足で使うコントローラーなんかは、わざわざ巨大なサンプルを作ったりもしたんですよ(笑)。

本誌■N64の「マリオ64」もアナログ操作ですが、それへの意識は？

中■去年の初心会の時にデモを見たんですが、一瞬「あ、飛んでるシーンがある」と思ったんですが(笑)、結局方向性は全然違うとわかりましたからね。安心はしています。同梱するかどうかとかは未定ですし、従来のパッドでもナイツは違和感なく操作できますが、より「ナイツ」の浮遊感や気持ち良さが味わえるのがアナログパッドだと思いますよ。

CHECK 3

夢の舞台は使用するキャラによって全く別の世界が

「ナイツ」は選んだキャラクターによって、行ける夢の世界が変化をする。男の子と女のことでは見る夢が違う……。各ステージはそんなコンセプトから生まれているのだ。

心優しき少女の幻想空間

クラリス用の3つのステージで今まで公開されたのはアルプスと森のステージ。どちらも少女が父親をイメージする〝山〟が舞台だ。

巨大な丸太(?)上を渡るクラリス。まわりに浮かぶ正方形の岩は移動する時の足場として使うのだろうか？

「ナイツ」の世界は、完全な3Dフィールドで構築されている。上空・地上問わず、迫力ある視点が楽しめるぞ。

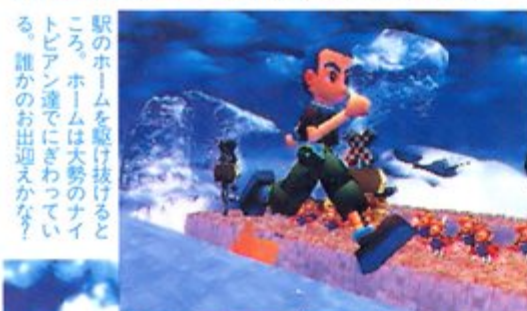
切り立った断崖をよじ登るクラリス。現実とは違い、夢の世界で思いもしなかった冒険をナイツとともに体験する中で、彼女は自分の中に「勇気」を持つようになっていく……。

「甘やかされて育った彼女は自分で困難に立ち向かう機会が少なかったため、才能はあるけど勇気が足りない。冒険の中でそれを学ぶキャラですね(星野)」

［PROFILE］

冒険心を具現化した少年の世界

小高い丘から白銀の世界を臨むエリオット。その先には何が彼を待ち受けるのか？　自分だけの夢を探しに出かけよう！

駅のホームを駆け抜けるところ。ホームは大勢のナイトピアン達でにぎわっている。誰かのお出迎えかな？

荒涼とした山々を越え、黙々と夢の世界を突き進むエリオット。ナイトピアを守るため、すべてのイデアを取り戻せ。

エリオットは今回雪のステージのみが公開されているが、この他の面はどんな世界が待っているのだろうか？　興味はつきないね。

エリオット

「彼は生まれつき人より何でもうまくできてしまうため一生懸命になる感情を押さえてるんです。冒険の中ではそのらを取り戻していくんですね(星野)」

［PROFILE］

各面は男女の深層心理学に基づいています

本誌■ソニックチームというか、大島さんにとっては、普通の人型のキャラって初めてだと思うんですが、このへんの誕生までのお話を……。
大島■「ナイツ」では、ゲームをプレイする人自身が〝エリオット〟であり〝クラリス〟なんですね。ゲーム中は彼らがナイツと同化して夢の世界を救う冒険に出るというスタイルをとっていますが、ナイツと同化するのは「ゲーム画面にいるキャラクターではなく、君自身なんだよ」ってことを伝えたかったんです。主人公の年齢が15歳に設定されているのも一番このゲームをプレイしてくれるであろう少年少女達が等身大のモデルなっているからなんですね。
中■みなさん、ソニックチームが新しいキャラクターゲームを作るといった時点で「動物が主人公になるだろう」と考えた人も多かったようですが、いい意味でその予想を裏切りたかったというのもありますね。夢の世界の主役であるナイツも人間型となってますし。
大島■ナイツをはじめキャラクターに関しては、チーム内でも人それぞれに思い入れがあるんですよ。名前のイメージってその人の感覚ですから、エリオットとクラリスの名前が決定するまでは数カ月もめましたね。もうそれこそケンカしながら(笑)。
星野■気をつけたのは、日本人で言えば「サスケ」っていう名前はありそうでないですよね。エリオットやクラリスも、いそうだけどいない、ちょっとカッコイイ名前なんですよ。
中■このゲームではエリオットとクラリス、それぞれに夢の世界をいくつか用意していますが、どちらかのキャラクターを使ってもエンディングは見られるし、2人を交互に使ってもいい。ステージ構成に関しての自由度はかなり高くしてあります。
大島■少年と少女で行けるステージ(夢の世界)を分けた理由は、このゲームの世界観が実際の深層心理学に基づいて作られているからなんです。

男の子と女の子の見る夢って、やっぱり同じじゃないですから。
　各ステージは、こうした少年少女が見る夢の視点をふまえたうえでデザインされているんです。このへんもみなさんがプレイして感覚的にわかってもらえるとうれしいですね。

CHECK 4 広がり続ける冒険の舞台をのぞいてみよう！

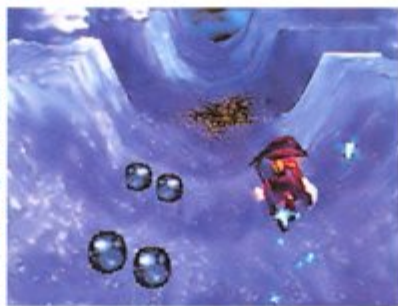
「ナイツ」では〝夢〟をモチーフにした幻想的な世界を、美しい3DCGであますところなく表現。今回は今まで公開されている3つの世界を紹介しよう。

［雪のステージ］
（エリオットの夢）

しんしんと雪が降り積もる、雪と氷に覆われた白銀のステージ。ジェットコースターを思わせる線路の上を列車が走ったり、ハイスピードレースが楽しめるボブスレーコースなどなど見どころもいっぱいだ。エリオットを選んだ時のみ行けるようになる。

スピード感満点のボブスレーコース。バンクや段差も軽快に飛ばせ！

巨大な氷の島が浮かぶナイトピアの世界。年頃の少年が見る幾多の夢や空想は、あたかも実在するかのようだ。

線路に沿って飛ぶナイツ。ナイツと同化する前のエリオットで、線路の上をひたすら歩いてみるのもいいだろう。

高所に建てられた線路から飛び降りたエリオット。上空に見える暗い空が、雪国の寒いイメージを想起させる。

［森のステージ］
（クラリスの夢）

うす暗い森の中を舞台にしたステージ。山のように大きな木々、うっそうと繁る葉の間からこぼれる太陽の光……まるで、自分が巨人の国に迷い込んだような幻想的な舞台が用意されている。ここもクラリスを選んだ時のみ行けるようになる。

同じ世界でも、地上と空中から見た視点は別世界。夢の世界でナイツと同化することでプレイヤーは今までに味わえなかった浮遊感覚を〝体験〟するだろう。

信号機を発見！　この信号が赤の時は通行禁止なのだろうか？

［アルプルステージ］
（クラリスの夢）

前号で紹介した、高原と山々に囲まれた大自然をイメージした夢の世界がここ。草原の鮮やかな緑や山頂の残雪が印象に残る、「ナイツ」を代表するステージの一つだ。森のステージ同様、クラリスを選んだ時のみ行けるようになるステージだ。

大自然の間を縦横無尽にナイツが飛ぶ！

上空に浮いたワッカをうまく通り抜けろ。

あなただけの夢ができていきます

本誌■「ナイツ」では夢の世界が、プレイするたびに変化するとのことですが、今回採用された人工生命プログラム、A-LIFEシステムと絡めてご説明していただけますか？

中■A-LIFEシステムは、そもそも夢の世界を再現するにあたって、試験的に導入してみたものなんです。今のところ、あからさまに地形が変わるとかいった規模までは考えてなくて、あくまでもナイトピアに住むナイトピアン達が、行くたびに違う行動をしてくれるといった感じなんです。ですから、ナイツがとる行動に対し、ナイトピアンは喜んでついていったり、恐がって逃げたり、気長に釣りをしていたりとかいろんなことをするんです。彼らは仲間と接触することで新たな仲間を生み出しているかもしれないし、親であるナイトピアンの性質を受け継ぎながら、遠くに旅しているかもしれない。その時その場所で彼らが何をしているかは、本当に〝ランダム〟とかでなく、人工生命ですから僕らにもわからない。まあ、正直どのレベルまで人工生命を作り出せるかはまだ手探り状態なんですが、インターネットや新聞上で発表したところ反響も大きかったので、完成した暁にはプレイするたびに「あ、違う／」なんて、僕らも想像してなかったことがそこに起きればいいなと思ってます。

この「ナイツ」では、一度主人公が夢の世界を終えると〝ナイトオーバー〟といって夢から醒めるという設定になっているんですね。ですから、当然、次の日にプレイしたら、その時点でこの世界にいるナイトピアン達の状態がA-LIFEによって微妙に変わってきているという感じなんです。

本誌■それでは最後に、現状の開発状況ふまえて、ひとことを。

中■まず大きな反響をいただいてますので、今後みなさんの感想も交えつつ、いいものに仕上げていきたいと思いますね。ソニックチームで作っているインターネットのホームページも、いい情報が見れますので、こちらもよろしく。

次回はいよいよアナログコントローラーの謎に迫るぞ!!

生誕30周年を迎えた国民的ヒーローがセガサターンを揺るがす!!

ウルトラマンバトル（仮称）

バンダイ　対戦格闘アクション

発売日未定／価格未定／2人対戦あり／全年齢推奨

パズルゲーム「PDウルトラマンリンク」で、大人のウルトラマンマニアから子どものファンまでハートを釘付けにしたバンダイが、今度は待望の格闘ゲームを発表した。これまでにもウルトラマンを題材にした格闘ものは他機種でいくつか発売されたが、それらは例外なく真横視点の2Dタイプだった。だが今度の作品は、キャラクターをCGレンダリングによる表示、背景はポリゴンを使用することで立体感、巨大感を出しているのだ。なお、基本操作はパンチ、キック、スペシャル技、挑発、そして支援攻撃（なんとカプセル怪獣や、科学特捜隊などが活躍！）といった方向で開発が進められているぞ。

特報!! SPECIAL REPORT

国民的POINT①

リアルCGで描かれたウルトラマン達とそれを追うオートビューチェンジシステム

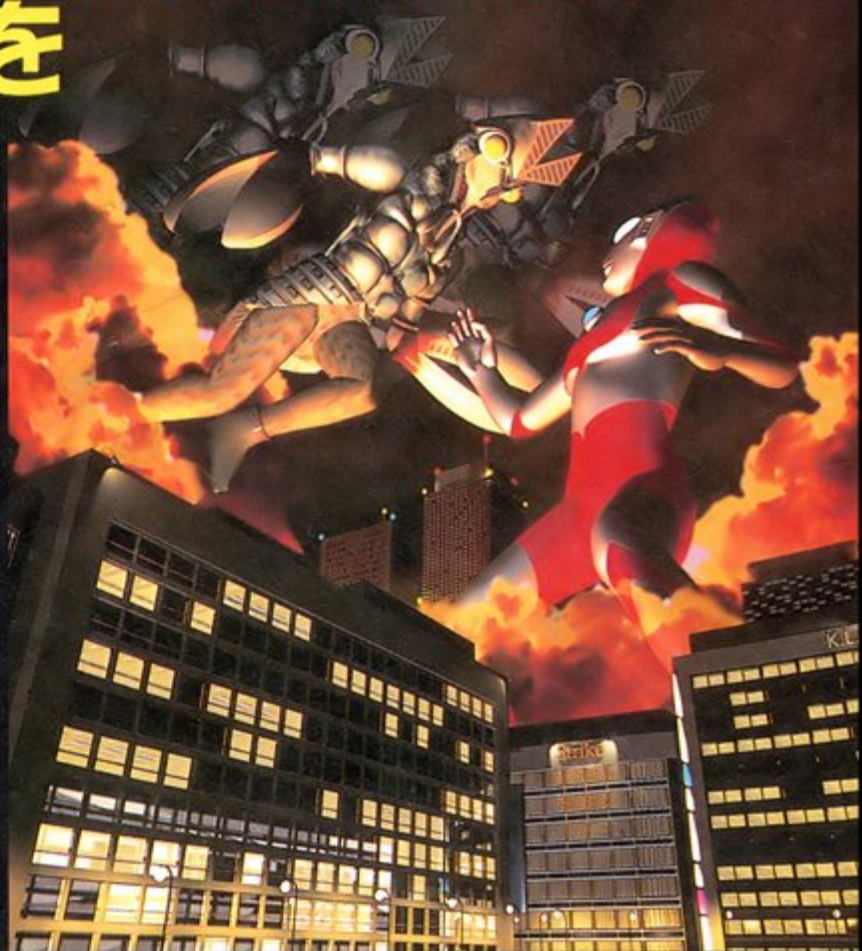
「ウルトラマンバトル」では、CGレンダリングされたものを使用している。これは「ウルトラマンリンク」のキャラクターと同じ手法なのだが、もちろん今回のものは2頭身ではなく本物の比率に準じたリアルタイプで表示される。ちなみに、ゲーム中には戦闘の展開に応じて、自動的に視点に切り替わる「オートビューチェンジシステム」が採用されている。このシステムによって、通常の真横視点、斜め上30度から見下ろす視点、巨大なウルトラマンを人間の目の高さから見上げる視点など、戦闘中は常にカッコいい視点が追求されるというわけだ。もちろん、各視点に応じて膨大なキャラクターパターンが用意されるであろうことはいうまでもない。

あえてポリゴンではなくレンダリングを使用することで、実際のウルトラマンのイメージに限りなく近い質感が実現されるのだ。

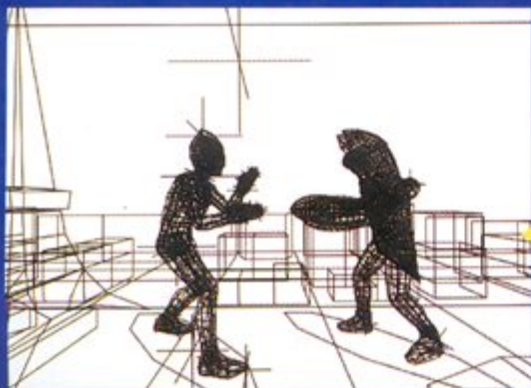
ULTRAMAN BATTLE

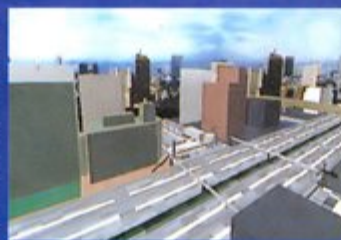
ウルトラマンらしさを追求したゲームです

―開発者に聞く「ウルトラマンバトル(仮)」のコンセプト

編集部 ウルトラマンを知る年代ってかなり上だと思うのですが、この「ウルトラマンバトル」は、どのようなユーザー層を狙っているのですか。
磯貝 子どもの時にウルトラマンを観た人達、それ以来ちょっとウルトラマンにはうるさいという人、そして初めて触れる子供達にも、すべての人達に楽しんでもらえるよう、ウルトラマンらしさを追求したゲームを目指します。そのためにも、これまでのウルトラマンのゲームにはなかったものを作ろうと、ウルトラマンをCGで、また街のジオラマをポリゴンによって再現してみました。これによって、あたかもブラウン管の中に見た特撮映像さながらの雰囲気が味わえると思います。
編集部 重量感のようなものも感じる……?
磯貝 まずオーソドックスな方法として「音」ですね。さまざまな効果音はテレビシリーズと同じものを使います。それから画面を揺らしたり、また土煙が上げるなどの演出で、十分感じられるようになると思います。キャラクターは、なめらかに動かしつつも、あまりきびきび動くと〝らしく〟ないので(笑)、調整が難しいですけど。
編集部 各ウルトラマンには、特別な技の設定って少ないですよね。これは新たに設定をするのですか。
磯貝 キャラクターごとに細かいさまざまな技を用意します。例えばシッポを使った攻撃とか、分身などですね。他の格闘ゲームと比べても、ひけをとらない技数と動きを入れるつもりです。
編集部 「支援攻撃」という演出があるそうですが、これはどのようなものですか。
磯貝 ウルトラマンなら科特隊、エースなら〝TAC〟といったように選択したキャラクターに合わせた支援がプレイヤーの要請で登場します。怪獣を選んだ場合もちゃんとあるんですよ。
編集部 「シンクロポイントによる〝ウルトラマン度〟の採点」というシステムも入るそうですね。
磯貝 ウルトラマンらしく闘えたかのポイントです。例えば、いかに街を破壊されずに闘うか? テレビの名シーンと同じように闘うか? でポイントが上がる予定です。模範CGデモを入れ……と、詳しくは、いずれということで。まあ、いくら勝負に勝っても街が全滅じゃ、「ウルトラマン何しに来たの?」ってなっちゃいますからね(笑)。

バンダイ・開発担当
磯貝健夫
入社歴5年。サターンの格闘DBZなどを担当。個人的にもかなりの格闘マニアで、VF3に相当の期待を寄せつつ、本タイトルの制作に励む。ウルトラ兄弟ではエースが好き。

国民的POINT②
アツいバトルで破壊されるポリゴンステージ

キャラクターはCGレンダリングだが、戦いのステージは近景をポリゴン、そして中～遠景をBG(バックグラウンド)機能で表示している。このポリゴンによって作られた街は左右約4画面分で、もちろん奥行きもある(任意の移動は不可)。ビルや民家などの建造物が、くんずほぐれつの格闘によって実際の番組さながらにはかなく壊される。

写真はイメージだが、こんな街がポリゴンで再現される。投げ技などで、前後の位置に移ることもあるぞ。

東京タワーなどの有名建造物も円谷プロの特撮ものに欠かせない。ガスタンクなどは誘爆もするぞ。

これがステージのイメージイラスト。手前のキャラクターがスプライトで、そしてその足下にある建造物がポリゴンで表示される。戦闘によって倒れ込めば、当然ビルはペチャンコに。

国民的POINT③
国民的マシン「セガサターン」のユーザーが制作に参加できる!?

実は、このタイトルの開発は、「キャラクターを動かすテストが終了したあたりで、進捗はまだ20%程度でしょうか」(磯貝氏)と、まだ始まったばかり。だが、それはユーザーの意見を反映させるチャンスが残っているということだ。そこでサタマガでは、今回のバトルに登場するキャラクターを本誌の読者に選んでもらうことにしたぞ。

詳細は次のページを見よ!

SEGASATURN MAGAZINE
SPECIAL PROJECT

ウルトラマンバトル

ウルトラマン（仮称）＆登場怪獣大募集

右に紹介しているウルトラマン10体、怪獣20体の中から、ゲームに登場するウルトラマン５体と怪獣10体（合計15体）を本誌読者の投票によって決定します。応募者にはバンダイから以下のプレゼントあり！ ハガキに好きなウルトラマンと怪獣の名前を１体ずつ明記して以下の宛先まで（５月23日消印有効）。

ウルトラマンバトルのエンディングに キミの名前が入る 15名

採用された各キャラに応募してくれた人の中から！名の名前を「ウルトラマンバトル」のエンディングスクロールに登場させます。

ビットDAコンバータを採用したフルリモコンタイプのCDプレイヤーDPC-361を3名に。

ケンウッド・ポータブルCDプレイヤー 3名

バンダイ 京本コレクション ウルトラマン 10名

ウルトラマンマニア（？）である京本政樹が、こだわりをもって監修した体長30センチのソフト人形。今回のCGに劣らぬリアルさだ。

あてさき

〒111 東京都台東区駒形2-5-5
小宮ビル スタジオスタット
「サターン版
ウルトラマンバトル
登場キャラ募集」係

1 ウルトラマン

言わずと知れた初代ウルトラマン。このシリーズを語るのには欠かせない。両手を交差させて放つスペシウム光線のポーズは象徴的ですらある。

2 ウルトラセブン

ウルトラマンと人気を二分するヒーロー。念力で飛ばすアイスラッガーは実に渋い決め技だ。本人が戦えない時はカプセル怪獣が活躍する。

6 ゾフィー

ウルトラ兄弟のリーダー的な存在。初登場シーンはウルトラマンがゼットンに倒された時で、２つの新たな命をハヤタ隊員とウルトラマンに吹き込んだ。

7 ウルトラマンレオ

獅子座L77星の出身ながらも、ダン隊長の庇護のもと、ウルトラ兄弟（ちなみにこちらはM78星雲出身）に仲間入りした。アストラという弟がいる。

11 バルタン星人

ウルトラ怪獣の代表的かつ超有名なキャラクター。シリーズを通して2代目、3代目と幾度か登場した。すばやい動きを得意とする宇宙忍者。

12 レッドキング

怪獣無法地帯と言われる多々良島に生息。とにかく好戦的で、敵を見つけると強烈な尾と牙で挑みかかっていくパワフルなヤツ。

16 エレキング

ピット星人によって湖で育てられた怪獣。成長した後、シッポからのとてつもない放電や、怪光線などでウルトラセブンを苦しめた。

17 メトロン星人

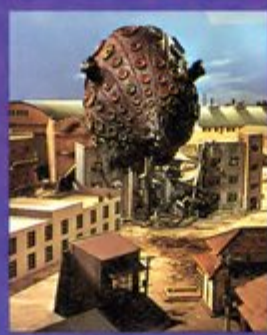
人格を狂わせる宇宙ケシの実を煙草に混入させ、人間同士の信頼関係を崩し、地球侵略を狙った。夕日の決闘と、ちゃぶ台のシーンはあまりにも有名。

21 タッコング

身長40メーター。体重2万3千トン。東京湾から現れたオイル怪獣。鋭い牙と強い顎、そして口からオイルを吐くことが特徴。

22 ベムスター

身長46メーター。体重6万一千トン。カニ星雲から現れた。相手のエネルギーを吸収したり、頭部から破壊光線を発射する。

26 ヒッポリト星人

主に特殊ドームによる幻影で相手をまどわすが、烈風や火炎を吐いたり、ショック液を発射したりと、直接攻撃も数多くもつ。

27 テンペラー星人

ウルトラマンタロウの第33～34話に登場した極悪宇宙人。ビーム・ロッドやロケット弾、そして手から火炎を放射する。

ULTRAMAN BATTLE

3 帰ってきたウルトラマン

通称ウルトラマンジャック。ウルトラマンと同じスペシウム光線の他に、ウルトラスラッシュ、ウルトラブレスレット等で戦う。

4 ウルトラマンエース

北斗と南の2人が揃ってはじめてエースになるという、シリーズの中では異色の変身設定だった。ヤプール人が送り込む超獣と熾烈な戦いを繰り広げる。

5 ウルトラマンタロウ

ウルトラの父とウルトラの母の間に生まれた由緒正しきウルトラ戦士。代表的な技はストリウム光線、ブレスレットランサー、ウルトラダイナマイト。

8 アストラ

かつてマグマ星人によって捕らわれの身となっていた（足の鎖はその名残）が、あるきっかけにより脱出。兄のレオと揃うと、兄弟合体光線を放てる。

9 ウルトラマンパワード

アメリカで製作されたウルトラマンの新作の主人公。必殺技は、さらにパワーアップしたメガスペシウム光線、パワードスラッシュなど。

10 ウルトラマングレート

こちらも海外版の新作ウルトラマンで、ボディのデザインがさらに洗練された。必殺技はバーニング＝プラズマ、スターピームなど。

13 ゴモラ

ジョンスン島からの輸送途中、不慮の事故で日本に落下。そして目覚めた。生命力が強靱で、切られた尾までもが激しく暴れ回るほど。

14 メフィラス星人

暴虐を尽くす怪獣と異なり、知的戦略をもって地球侵略を企てた異星人。科学レベルも高く、反重力現象などを使ってウルトラマンを苦しめた。

15 ゼットン

1兆度もの高熱の炎弾を吐くばかりか、攻撃を跳ね返すバリヤーも張れる手ごわい怪獣。その強さはウルトラマンを倒してしまうほどだった。

18 ナース

地球人の若い命を吸い取りにやって来たワイルド星人の、宇宙船と攻撃兵器を兼ねた金龍。長い体で相手に巻きつく戦法が得意。

19 キングジョー

ペダン星人が操る戦闘ロボット。通常は体を4つに分離させた状態で飛行移動するが、有事の際にはこのように合体して人型となる。

20 パンドン

ゴース星人が地球侵略用に引き連れてきた怪獣。顔面が左右に2つあるという特殊なタイプで、火焔や怪力などを使って戦う。

23 ブラックキング

ナックル星人によって操られている、用心棒怪獣（何それ？）。硬い皮膚による防御と、口から吐く熱線攻撃でジャックと戦った。

24 バキシム

ヤプール人が送り込んだ一角超獣。口からは火炎だけでなくロケット弾をも発射する。また、空間移動能力ももっている。

25 エースキラー

ヤプール人が対ウルトラマンエース用に作った超人。ゴルゴダ星で、ウルトラ兄弟を次々と十字架にはりつけていった強敵。

28 タイラント

海王星からやってきて、ウルトラ兄弟を次々と倒していった暴君怪獣。手から長い触手を伸ばし、相手をからめとって戦う。

29 マグマ星人

レオとアストラの兄弟の宿敵ともいえる悪どい宇宙人。右手にマグマサーベル、左手にカギ爪を装備し、暴君のごとく戦う。

30 ブラックエンド

ブラック・スター出身の円盤生物。口からの火炎、角による攻撃の他、シッポのハサミといったエグい戦い方をいくとおりも心得ている。

ENEMY ZERO

エネミー・ゼロ

飯野賢治、羽田にWARP！

ゼロからわかる「E0」インタビュー

PS版の発売が西暦2080年と84年ほど延期され、サターン版が発売されることになった「エネミー・ゼロ」。作品を取り巻く状況を飯野氏へのインタビューによって総括する。

特報!!

SPECIAL REPORT

完成度──50%

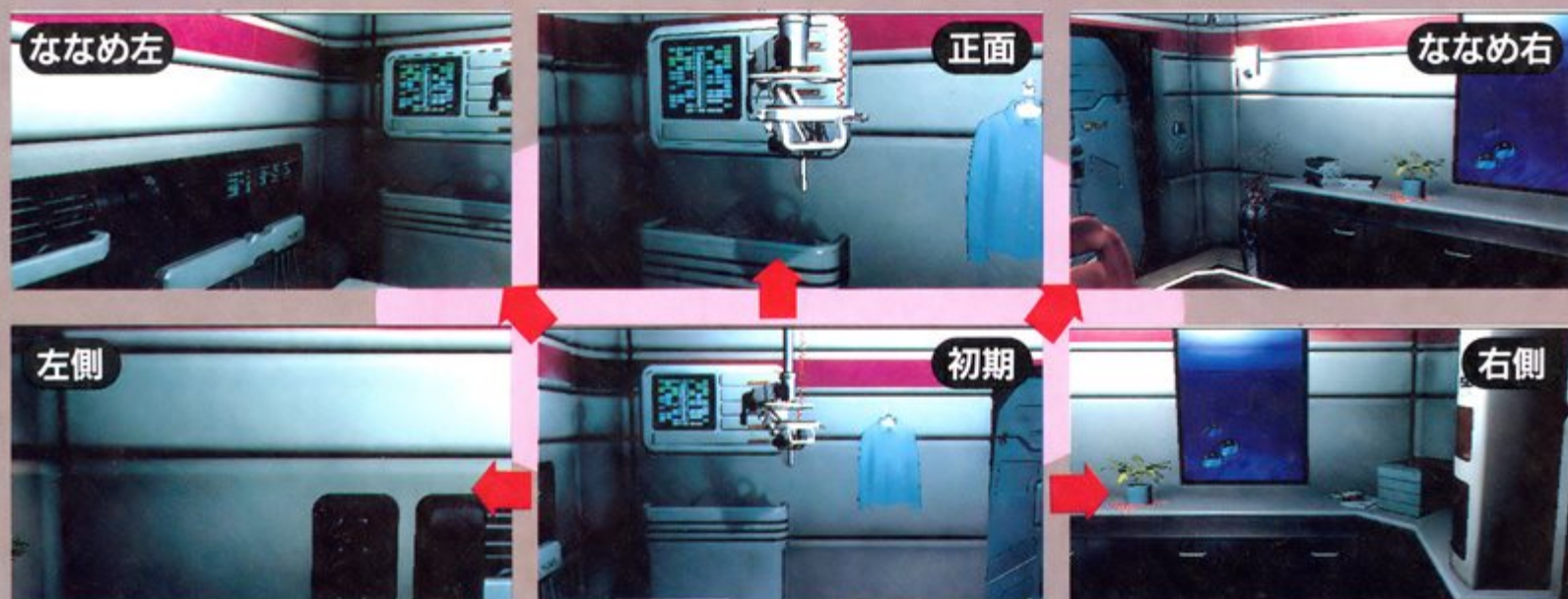
●ワープ●今秋発売予定●6,800円●インタラクティブムービー●4枚組

国内市場だけでは成り立たない作品

「この時点ではソニーさんからは何もないんですよ。表面上はね。陰でぐちゃぐちゃ言ってるようですけどね。セガさんからは"一緒にやっていきましょうね"って言われてますし、こっちは"早く開発機材よこせ"とか言ってます(笑)。ホントに突然決まったことなんですよ。前々から仕組んでいたワケじゃなくてね。プレイステーション（以下PS）のユーザーさんから直接は意見聞けないですけど、去る者には厳しいワケで。でもそれに関しては本当に悪かったなって。サターンのユーザーさんからの反響は、"あ、これで遊べるんだ"とか"やった、PS買わなくて済みます"とか(笑)。でも海外のほうが話題になってるんですよね。「E0」って、僕らのゲームは日本だけじゃ採算が合わない。せいぜい50万人くらいなんですよ、日本で僕らのゲーム買ってくれる人たちって。PSエキスポでゲーム1本分の利益使っちゃってますけど、海外で「Dの食卓」が売れてくれたんで、なんとか暮らしていけますよ。もし売れなかったらどうしようとか内心ひやひやしてたんですけど、今はそこをあてにしてる（笑）。ヨーロッパでも出ましたしね。PC版が。55ドルとお手頃な値段です(笑)。アキバあたりに行くともう買えるんでしょうね。ネット見ると持ってますって人がいる。僕だって持ってないのにね(笑)。……まあ、日本じゃどう頑張ったって1位は取れないですからね。サターンで「D」出したとき、20万本売れて、1位だ！　って思ったらPSの「ドラゴンボールZ」のおかげで2位だった(笑)。アメリカでは、週間売上で1位とったソフトなのにね。「クロノ」が売れたって騒いでて8位、「鉄拳」だって9位ですから。5位以内に入るのはめったになくてね、1位になるのは「マリオ」とか「ソニック」くらい。そういえば、PSの「キングスフィールド2」も1位をとってましたよ。向こうの人たちは名前も聞いたこともない「Dの食卓」とか、「キングス」でも、いいゲームなら買うんです。日本で「キングス」が1位とかだったら超不気味だよね。アメリカ向きのゲームだったとかじゃなくて、あちらにはソフトを見ようとする心があるんです。ユーザーにもマスコミにも。「FF」でPSユーザーが増えても、変なユーザーが増えて困るくらいかな。総本数でいったらナムコのほうがいいのにね(笑)。ソニーさん、ナムコも大切にしようね。あ、でもね、海外のPSはわりと自由なんて、「E0」出るかもしれませんよ。CD枚数が増えるか、ムービーが減るかのどちらか。やっぱりアキバあたりで会えるかもしれませんよ(笑)。

てね、今は声優のピックアップをしている

「E0」のインタラクティブムービー・パート

初期

キミはインタラクティブムービーと、リアルタイムポリゴンの区別がつくだろうか？　そりゃ、画質がちらちらしてるほうがムービーだけどさ。
　決定的な差は、その絵があらかじめ描かれているものなのか、ハード上で演算されたものなのか、ということだ。リアルタイムポリゴンの物体は、構図が自由になる……とでも覚えておこう。さて、艦内の廊下がリアルタイムポリゴンであるのに対し、部屋は「Dの食卓」のようなインタラクティブムービーとなる。上の6点の写真を見てほしい。初期の状態で右側に見えていたドアは、ローラが右斜めを見れば、正面に見えるようになる。視線の移動に合わせて、背景のCGが再生されるわけだ。ここでの行動結果は、リアルタイム部分にも影響を与える。

別にPSじゃなくてもよかったんです

んです。ローラさんはセリフがないけど、息を呑む音とか悲鳴に必要なんで、都合7人ですね。これは「Dの食卓」でもやっています。効果音のひとつになってわからないかもしれないけど。有名無名無視して、150人の中から選んでますよ。僕が知ってる声優ってこのゲームには使いようがない。椎名へきるとかじゃねえ(笑)。……このゲームでブレイクする無名の声優が出るかって？　うーん、いい演技を聞いて、いいと言える人がゲーム界にいるかな？　顔がカワイイとかさ、そんなんでしょ、ブレイクしてる理由は。……ローラさんのバーチャルアクトレスビジネスですか？　いろいろ反応があるんで、逆にひいてるんですよ。ウチはゲーム作るスタッフばかりですから、力の入れようもない。そんなことやってるヒマあったら「D2」作らなきゃ。サタ教の原稿も書かなくちゃ。おっと、今度ヴァーチャカラテーカ見せますね(笑)。
　PSの規制はサターンに移ったこととは関係ないんです。何回も裏切られた。それだけですよ。建て前上は全メーカー平等なわけでしょ、ソニーって。だから、規制にも我慢できた。同じ本数売れた場合、サターンより10%近く低いんですよ。10万本売れた時には5000万円違います。「D」であれだけやって、初回で2万5千本。初日で売り切れ(笑)。そういう中で、40万本「ピヨ」作って半分以上余らせたりとか、コナミとスクウェアには流通自由にさせたりとかね。そういう環境でものを作るってのは精神的に不可能ですよ。例えば木の桶を作るとします。自分で30個売れると思ったら、30個作って店に置けるのと、上の方から、これは2個しか売れませんから、2個だけ作りましょうと決められてしまうのを比べたら、どう考えたって前者のほうがいいでしょ(笑)。その代わり、ソニーでやると作るのは簡単。ソフトの力がないとこでも、最低限の数は売れるんですよ。
　実はね、「E0」ってPSじゃなくてもよかったんです。ハードの性能差ってあんまりない。善し悪しですよ。PSはポリゴンが作りやすい代わりにロードが遅い。ムービーは綺麗だけど容量を食う。一長一短なんであんまり気にはしてないです。"SONY"のマークのもとで仕事がしたかった。ソニーのユーザーにものを売ってみたかった。あと広告の佐伯さんと仕事がしたかった(笑)。サターンで出せば売れるってのはわかりきってたし、僕もサターンのユーザーが好きなんで。……3DOのユーザーが一番だけどね。僕も次世代機のゲームの中ではサターンのゲームを一番多く持ってる。そこでやるのが確実だったけど、もっと任天堂的なマーケットで勝負してみたかった。ユーザーにどういう反応が出るかなってことと、PSユーザーに女性が多いことも理由ですね。機能でいったら、初めからPSではやらないです。「鉄拳」と「バーチャ」、「セガラリー」と「リッジ」を比べたらわかるでしょう？「パンツァー」のアイン（Ⅰ）とツヴァイ（Ⅱ）を比べればわかると思うけど、進化してるじゃないですか、確実に。今作ってる「ナイツ」と、64の「マリオ」を比べてもらえば、サターンの能力はわかると思う。PSはハードの性能はすべてクローズ。僕らが使っちゃ駄目で、ナムコさんは使える技術があったりするし。ゲームアーツとかトレジャーが喜んでサター

僕はサターンユーザーが大好き。……3DOが一番だけどね。

音で敵を感知し、ローラは戦う

ローラは監視カメラ越しに、見えない敵に向かって銃を撃つパーカーを見てしまった。

銃を乱射するパーカー。銃弾は空中で止まってしまう。なにかがいるのは確かなのだ。

ンのゲーム作る理由ってよくわかるんですよ。カプコンとかアートディンクがPS好きな理由もね。『俺たちは作るのが好きなんだよ』って考え方と『楽してもの作ろう』って考え方の違い。僕らはどっちかっていったら前者なんでね。PSは材料がそろっていて、それを料理すればいい。鉄人みたいにね。でもサターンは材料を自分で栽培しなくちゃいけない。PSでなら誰にでもゲーム作れますよ。そういう意味では裾野が広がっていいハードなんだけど。

3DOでも、エレクトロニックアーツとかが作るとサターンぐらいまでポリゴン出ますよ。「ショックウェーブ」とか見てもらえばわかると思う。でも普通の駄目なメーカーが作っちゃうとポリゴン数ボロボロ（笑）。……実はまだ「E0」のコンバート作業は始まってないから、どこが変わるかわからない。もちろん、ムービーはちょっとは汚くなりますね。あとはリアルタイムポリゴン部の雰囲気が少しだけ変わります。サターンの得意な機能を使わなければもったいないから。「E0」バーチャルボーイで発売！　とかやってたら、PSのユーザーさんたちも、僕がPSから離れた理由を納得してくれたのかな？

例えば僕らがサターンで開発進めていて、今年の年末にね、サターン2とかメガサターン（笑）とか出たらアウトなんです。でも少なくともセガは、社長の中山さんとか副社長の入交さんとか、“新ハードは少なくとも来年の夏まで出ませんよね？”って聞くと“出ません”って答えてくれる。ソニーの社長とは話したことすらありません。役職のついている人はWARPに来たことさえないんです。3人だけですよ、WARP来たことあるの。そのうちの2人は近くに来た広告の佐伯さんと、一緒にいた女性なんだけど（笑）。そこら辺がね、ソニーは心が欠けているっていうか……全然ないよね。開発当初はPSでやりたかったんですよね、本当に。心の底から。

サターンのユーザーは冷静なんです。「ドラゴンボールZ」とか「ときメモ」とかが売れたりするPSとは違う。儲けること考えたら、PSで出してサターンに移植しますよ。いくら遅れても年内なんで、ゆっくり待っててほしいです。外側ハリウッド、内側ヨーロッパ映画（笑）。今回、音を頼りに見えない敵を倒すって要素がありまして、雑誌では紹介しづらい要素なんで、どの雑誌もそこには力をいれてないんですけど。まあ、サターンの雑誌の読者からはリアクションありそうだし。特にこの雑誌はね。なんか意見があれば言ってほしいすごく参考になりますからね。ゲームの進化、システム自体の進化があります、「バーチャ1」のようなね。ポリゴンが細かくなったとか、動きが変わったとかじゃなく、「ポールポジション」で初めてハンドル付きのゲームが出たみたいな。「リブルラブル」でもいいアイディア自体はパソコンのアップル2でも実現できたもの。今までのユーザーを納得させた上で、新しいユーザーを獲得したい。「D」は、そういう新しいユーザーを獲得できましたけど、コアなゲームファンは買ってくれなかったかもしれない。それじゃ、ユーザー層が広がったわけじゃなく、移動しただけなんです。「D」のゲーム性はパズルでしたが、今回はゲーム性も新しいんで、いきいきと作ってます。きっと彼女にも理解してもらえるゲームになります。」

エネミー・ゼロ講座

●デジタルな哀しみ

これは、概念より現象で説明したほうがわかりやすい。──君は大阪に出張している。ホテルの部屋でなにげなくテレビを見ていると、君が住むマンションが画面に映る。マンションは燃えており、君の家族はベランダに取り残され、助けを求めていた。……君の名前を叫びながら……という感じ。

●敵は目に見えない

ローラの乗る宇宙船に侵入した生命体の外殻は、人間の可視広域の光を反射しない。したがって、人間の目ではその生命体を見ることができないのだ。通常の火器では照準することができないため、後述するVPSによりおおまかな位置をつかみ、エネルギーを拡散させる銃で攻撃しよう。

●VPS

“VPS”とはVEXX-POSITIONING-SYSTEMの略である。生命の所在を音によって知らせてくれる機械のことだ。自分を中心とした、一定半径の円の中にいる生命体を探知する機械。生命体との距離を音の間隔で、方向を音色で知らせる。音が鳴り始めたら注意！　である。

●ネットワークで情報を

宇宙船の中には、艦内ネットワークとも言えるものが存在する。例えば、この機能を使い艦内のカメラをコントロールしたり、ドアの開閉で敵を追い込んだり、他の乗組員と会話を行うことができる。高度にGUI（グラフィック・ユーザー・インターフェイス）化されている。

次　号　予　告

さて、今回の記事で「E0」の姿が、すこしでも見え始めただろうか？　本誌では次号から3号連続、「E0」のシステムまわりを紹介する。次回は音を頼りに戦うリアルタイムポリゴンパートを紹介。見えない敵の脅威はそこに。

特報!! SPECIAL REPORT

CAPCOM '96 TRY NEXT in SATURN PART II

ZERO2など、前回紹介したカプコンのサターン最新ゲーム情報をさらに詳しく紹介する。特別インタビューもあり！

●カプコン ●今冬発売予定
●価格未定 ●対戦格闘

前回軽く紹介したZERO2。今回さらに詳しい内容を紹介していこう。新キャラの特徴や必殺技、新システムもバッチリ載っているのでこれからZERO2を始めようと思っている人も参考にして欲しい。ただ今回取り上げているのは全てアーケード版なのでサターン版と多少違いがでるかもしれない。オリジナル要素など、そのあたりも情報が入り次第伝えていくので、お楽しみに。

ゲーセンで大盛り上がりのゼロ2。前作からの変更点は?

ZEROとの違いは!?

まず一目でわかるのは新キャラが増えたことだろう。１ではパターンの少なかった背景も大幅に増え、１キャラごとに固有の背景ができた。1P、2Pの２色しかなかったキャラクターの色も、４色＋オートガード色で５色にまで増えたのは嬉しい。最大のチェックポイントであるオリジナルコンボは使い方や組み合わせによって、様々な自分だけのスーパーコンボが作り出せる、格闘ゲームプレイヤーにとって夢のようなシステムだ。練習あるのみ／

パンチかキック３つ同時押しで３色目、４色目が選べる。新キャラももちろん同じ。新必殺技をどう使いこなしていくかが問題だ。

ZEROカウンターが変わった!

ZEROカウンターの変更も大きいだろう。今までキャラによってパンチかキックどちらかしかなかったものが全キャラ共通でパンチキック両方付いたのだ。地上、対空にと、使い分けが必要。

地上技に対しては、キックのZEROカウンターが有効となる。

ZEROコンボがなくなった!?

通常技から通常技につなげる（弱P→中P→強Pなど）いわゆるZEROコンボといわれるものが一部キャラを除きなくなった。これにより戦法を変えなければならないキャラもでてくるだろう。中K→波動拳等は健在。

ガイは前作からあるファイナルファイト時代のセットが今回も使用できる。活用していこう。

新キャラ扱いで最初から使える人々

今までのシリーズすべてのラスボス、ベガもゲーム開始当初から使える。新技追加はないものの、前作からの強さはさらに増しているぞ／必殺技と通常技の強化が目立つのも特徴。

CPUの激強さや、対戦時の強さが目立っていた豪鬼も使えるようになっているが、前作ほどの激強さは感じないかも。しかし調整されたとは言え、使い方によってはやはり脅威に。

出現コマンドが発見された当時はかなり話題になったダンももちろん使える。ただ、最弱キャラを目指して作ったというスタッフの言葉どうり強いとは言えない。

おなじみ(?)&NEWフェイスの新キャラ一斉公開！

ロレント

トリッキーな必殺技を多く持つロレントはファイナルファイトから4人目の参加キャラだ。特殊な技が多いが練習次第でかなり強くなるキャラだと思われる。パトリオットサークルの気絶値がかなり高いのはポイントが高いところだ。

必殺技	
パトリオットサークル	↓↘→+P
スティンガー	→↓↘+K+K
メコンデルタアタック	PPP着地時P
メコンデルタエアレイド	↓↙←+P+P
メコンデルタエスケイプ	↓↙←+K(+PorK)

ザンギエフ

スト2からおなじみのザンギエフも新キャラとして登場。スーパーコンボが増え戦法も変更。従来どうりでもかなりいける。

必殺技	
ダブルラリアット	P×3(K×3)
スクリューパイルドライバー	レバー1回転+P
フライングパワーボム	レバー1回転+K
バニシングフラット	→↓↘+P

サクラ

ストⅡから乱入のダルシムはかなり変わった印象を受けるだろう。操作感が微妙に違う。

必殺技	
波動拳	↓↘→+P
咲桜拳	↓→↘+P
春風脚	↓↙←+K

ダルシム

まっさらの新キャラさくらだが、必殺技の形態がリュウケンに似通っている。しかし彼らと同じ感覚で使うことは避けた方がよい。通常技が強い。

必殺技	
ヨガファイア	↓↘→+P
ヨガフレイム	→↘↓↙←+P
ヨガブラスト	→↘↓↙←+K
ヨガテレポート	→↓↘+PPP (←↓↙KKK)

ゲン

こちらはスト1からの登場となったゲンだが、明らかに他キャラと違う特徴を持っている。使う流派にもよるが、ZEROコンボがあるのだ。試してみる価値大。

必殺技(喪流)	
百連勾	P連打
激瀧	→↓↘+K

必殺技(忌流)	
蛇穿	←ため→+K
徨牙	↓ため↑+K

新キャラの特徴は?

新キャラ全員に言えることだがクセのある技を持つキャラが多い。ゲン、ロレントなどは全く新しいタイプのキャラと言える。特にゲンはPPP同時押しで暗殺拳・喪流、KKK同時押しで暗殺拳・忌流に切り替えられる。

これだけはゆずれない！ ZEROⅡサターン移植への希望POINT

POINT1 オリジナルコンボは?

ZERO2の目玉とも言えるオリジナルコンボの扱いはどうなる？　アーケードと全く同じクォリティで出すことができるのかが非常に気になる。あるいはサターン版オリジナル要素が盛り込まれるのだろうか……。

オリジナルコンボは必殺技や通常技を組み込むことができるぞ。なるべく威力の高いものを入れたいが、好みやカッコ良さを追求するのもまた良しだ。自分だけの連続技を作れるのもこのゲームの楽しさの一つだ。

POINT2 キャラはけずらないでほしい

ダンが削られでもしたら不買運動が起きるのでは!?

総勢18人もいるプレイヤーキャラを全て入れるのは容量の関係上かなりの苦労があると思われるが、やはり1人も削られないで欲しいと願ってしまうのがファン心理だろう。隠れキャラなどはいるのだろうか？

POINT3 トレーニングモードはあるのか!?

サターン版ZEROで好評だったトレーニングモードはぜひ入れて欲しいものの1つだろう。ゲームセンターではできなかったキャンセル技や、スーパーコンボの練習にはもってこいのモードだ。タイム無限、体力は減らずCPUが勝手に連続技の途中でガードしてくれる。

対戦をやるにしても充分に練習を積めば勝率が違ってくる。

CAPCOMよりコメント

サタマガ読者の皆様、「ストZERO2」ですが、ゲーセンでバリバリ遊んでいただいてますでしょうか？　サターンへの移植は、96年冬発売に向け、順調に進んでおりますので御安心ください。前作ストZERO同様、とにかくアーケード版に忠実な移植を目指します。それと、みなさんが気になるサターン版オリジナル要素ですが、こちらは検討中です。今のところ何らかのものはある予定です。こちらにもどうぞご期待ください。

（カプコン　福本雅之）

ライターREIよりコメント

どうも、今回記事を書かせてもらったREIです。ZERO2はアーケード発売少し前からかじっていますがかなり良いです。前作でもかなり遊びましたが2はさらに遊びがいがあります。メインで使っているのは前作から引き続きローズおねーさまです。たしかに比べるとパワーダウンした感じもありますがやはり使っていて一番楽しいキャラですね。新技も良い！

密かにアントワネット様と命名した。

●カプコン●発売日未定●価格未定●対戦格闘

魅力のVA、ボッツの世界はまだまだ深いぞ

ボッツの移植決定でファンの皆様からの喜びの声が届く中、「ボッツ、何それ？」なとというかわいそうな（？）読者様もいる。そんなボッツ初心者のために基本からおさらいだ。ボッツはVA……、要はロボット同士の対戦ゲーム。攻撃ボタンもパンチなどではなくアタックボタン、ブースト使用でダッシュや飛行、ウェポンボタンを使った武器攻撃もある。攻撃もレーザーやミサイル、ビームサーベルなどを使用してビジュアル的にも派手な戦いが楽しめるぞ。またCPU戦は選択したパイロットでストーリーも変化。会話シーンやスーパー8などボスVAとの戦闘の演出も楽しみの1つだ。

VAってなんですか

初めて登場したのは同じカプコンの横スクロールアクション「パワードギア」。形は基本的に同じだが大きさや時代背景は全く違うようだ。元々は惑星居住空間化計画用に作られた空間作業用大型工作機械。これの汎用性を高めていくことで人型に進化した。またVAの可変部分に使用されているのは「バリアブルメタル」と呼ばれる形状記憶合金。VAはこのバリアブルメタルを使用した「人型機動兵器」のことをいうらしい。漢字ばかりで意味がわかった人は少ないと思うが、複雑な設定があるディープなロボットだという雰囲気だけでもわかって欲しい。

スーパー8のパイロットのデビロット姫は一番人気のキャラだ。ステージの曲も異色だ。

パイロットが違うとストーリーも変わってくる。全部で6種類のストーリーが楽しめるぞ。

格闘とは違うウェポン・ブーストでVAバトルが熱くなる！

CYBER EX 超強力な攻撃の連続、壮快感もバツグンだ。

アタックボタンを同時押しで画面下のパワーゲージを溜めると、サイバーEXとギガクラッシュの2つの特殊技を使うことができる。機体が光っている間は攻撃力も上がるぞ。サイバーEXは各VAで異なる超必殺技だ。コマンドは共通で↓、↘→↓、↘→＋アタックボタン同時押し。ゲージの3分の1を減らせる。ギガクラッシュは機体の周りにエネルギーフィールドを発生させる技。ダメージは少ないがコマンドはアタックボタン同時押しと簡単。

超ド派手なソードマンのサイバーEX「クレセントトルネード」。最後を華々しく決めるならこの技だ。

BOOST ブーストで攻撃補助はOK

VAのダッシュや飛行に使用するのがブーストボタンだ。これを使うことによって、空中からの攻撃や相手の攻撃から回避することができるぞ。また自分側が転倒した瞬間にブーストボタンを押すことでダウン回避ができる。他にも追い打ち攻撃を避けたり、移動して反撃することもできるのだ。

ブーストゲージがなくなると使用できないぞ。

WEPON どんな場所でも攻撃可能だ

レーザーやミサイルなど、各VAは搭載されたウェポンを使うことができる。ウェポンボタン1つ押すだけで地上だけでなく空中などからもウェポンを撃てるぞ。

ブロディアのビットなど、VAによってはコマンド入力で攻撃形態を変化させることも可能だ。

複雑なコマンド入力は必要ない。初心者でも気軽に。

追い打ち 倒れた相手にも情けは無用

倒れた相手には追い打ち攻撃が可能だ。特定の必殺技で、遠距離からも攻撃できるぞ。またVAによっては投げ技を入れることもできる。もっとも強力な攻撃は「メガクラッシュ」。相手にガードされることもないのでメガクラッシュを当てるなら追い打ち攻撃で使おう。相手が受け身を取った場合の反撃に注意しよう。

追い打ちも連続技のヒット数に加算されるぞ。

サターンオリジナル要素は？

ストーリー性やキャラ人気も高いボッツ。特に人気の高い敵キャラ・デビロット姫のVAなどボスVAが使える、オリジナルアニメーションなどが、ファンとしては希望したい点では？ BGMの評価も高いので、BGMモードもいいかも。

 ※画面写真はアーケード版のものです

MARVEL COMICS

MARVEL SUPER HEROES™

マーブル スーパーヒーローズ

●カプコン●発売日未定
●価格未定●対戦格闘

サターン版「X-MEN」が発売されてから5カ月。同機のシステムを使用した「マーブル・スーパーヒーローズ（以後MSH）」にも当然期待したい。今回は基本使用キャラの特性と攻撃システムについて1Mアーケード版を使い紹介するぞ。

アメリカのヒーローたちが華々しく闘う！

他の格闘ゲームと違う部分の一つは飛び道具の性質。どのキャラの飛び道具にもクセがある。相手を一定時間硬直させるスパイダーマンの「ウェーブボール」など、効果も様々なので使い方も考える必要がある。

MSHは異色なキャラが多い分、基本技を使いこなすことが重要だ。同社の「V.ハンター」と同じ部分が多いので、覚えやすいハズ。しっかりマスターしよう。まずは「空中ガード」今回はスーパージャンプを使った空中戦が多く、スペシャル技も空中は狙われやすいので使用度が高い。「前・後ダッシュ」は相手に攻め込むうえでかなり重要。「前転起き上がり」や「受け身」など他のゲームと同じく反撃をするときに重宝する。これらの基本を完璧に身につけることが上級者への近道だ。

空中ガード

今回はエリアルレイブなどを使った空中戦が多い。また空中から攻撃をするときは跳び込むまで常にガードを固めておこう。

前・後方ダッシュ

前方ダッシュからのチェーンコンボなど攻め込むうえでも重要。後方ダッシュも間合いの調整など使いどころは多いぞ。

SPIDERMAN スパイダーマン

強力な飛び道具と対空技を持ち、連続技のバリエーションも豊富。機敏な動きで相手を翻弄しよう。

勢い良く壁を蹴りながら斜めに上昇し攻撃を叩き込む技だ。

マキシマムスパイダー

PSYLOCKE サイロック

MSHの紅一点。攻撃力のなさはスピードでカバーしよう。必殺技も多く、連続技のバリエーションも豊富だ。

攻撃を当てながら真上に上昇。ボタン連打でHIT数が増える。

サイメールシュトルム

CAPTAIN AMERICA キャプテン・アメリカ

特定の飛び道具を相殺できる突進技は、使い勝手は抜群。必殺技も使いやすく初心者でもOKのキャラだ。

タックルで相手を跳ね上げ数発攻撃を当て地面に叩き付ける。

ファイナルジャスティス

MAGNETO マグニートー

「X-MEN」のボスが使用キャラに。必殺技が全て飛び道具なので使い方も特殊だ。"飛行"も可能だぞ。

画面上まで届くような衝撃波を画面端まで走らせる。

マグネティックショックウエーブ

IRON MAN アイアンマン

一定時間"飛行"が出来る特殊なキャラ。この特性を生かした連続技など一風変わった攻撃が楽しいぞ。

画面全体を覆うような巨大ビームを発射する。超ハデな技だ。

プロトンキャノン

JAGGER NAUT ジャガーノート

攻撃を食らっても、のけぞらないのですぐに反撃に転じることができる。長いリーチと攻撃力の高さが魅力。

体を前に曲げ突進。画面端まで押す距離でHIT数も変化する。

ジャガーノートヘッドクラッシュ

※画面写真はアーケード版のものです

インフィニティゲージ

インフィニティスペシャル&カウンターを使用するために必要なゲージ。「I.スペシャル」は攻撃力の高い必殺技、「I.カウンター」はガードの硬直をキャンセルして反撃する技だ。攻撃と防御の繰り返しでゲージが溜まっていき、ストックも可能。キャラによってストックできる数が決まっているので、どちらに使うか悩むところだろう。

見た目も派手でかっこいいスペシャル技。HIT数も多いぞ。

インフィニティスペシャル

キャラによってコマンドは様々だ。ダメージは大きいが当てにくいものが多いぞ。

インフィニティカウンター

相手の攻撃をガードしてから←↙↓+パンチ

エリアルレイブ

各キャラにはそれぞれ相手を浮かせる通常技がある。技によって高さは異なるが技を当てた直後にスーパージャンプを出すことで空中で連続技を当てることができる。ただし攻撃はが入るのは上昇中のみだ。

スーパージャンプ

レバー素早く↑↓or キックボタン3つ同時押し

技によって相手を飛ばす高さも変化する。

ふっ飛ばし攻撃のあとすぐジャンプコマンドを入力。

上昇中にチェーンコンボを叩き込むのだ!

空中コンボで大ダメージ!

HULK ハルク

通常技でガードの上からも相手の体力を削れ、地面をも持ち上げ投げることができる。パワー重視キャラだ。

画面上に飛び上がり隕石で相手の頭上から攻撃する。

ガンマクラッシュ

WOLVERINE ウルヴァリン

素早い攻撃がウリのキャラ。体が小さいがゆえに特定の技をかわすことができる。回復能力もあるぞ。

爪を振り回しながら相手に突進し、相手を切り裂く。

バーサーカーバレッジX

BLACK HART ブラックハート

1回の攻撃で複数HITする、見た目にも異色の通常技を持ち、空中ダッシュなどでさらに独特な攻撃もできる。

空から隕石が降り注ぎ連続HITする。空中で使うのが有効。

アーマゲドン

SHUMAGORATH シュマゴラス

外見が最も人間離れしている謎の生物。体の形を自在に変えるトリッキーな動きや必殺技が楽しいぞ。

相手を体内に取り込んで上昇し地面に投げる技だ。

カオスディメンジョン

ジェムアビリティシステム

MSHの特色の1つのジェム。様々な効果があり、攻撃を助けてくれる。また各キャラにジェムの効果とは違う特殊効果が得られるジェムがあるぞ。拾ったり奪ったり、ジェムの入手方法はいろいろだ。

ジェムの使用法:↓↙←パンチボタン3つ同時押し

現実のジェム REALITY

攻撃補助の効果がある。弱は炎、中は氷、強は雷とボタンによって効果が変わる。

精神のジェム MIND

インフィニティゲージを2分の1程ゆっくりと増加させる効果がある。

力のジェム POWER

攻撃力を上げる効果がある。特定のキャラを除いて通常技でも削りが可能になるぞ。

魂のジェム SOUL

体力ゲージを約4分の1回復させる効果がある。ただし回復スピードは遅い。

時間のジェム TIME

キャラの移動速度と攻撃速度が上がる。相手に攻め込むときに役立つぞ。

空間のジェム SPACE

攻撃を受けたときの「のけぞり」がなくなる。相手に浮かされにくくなるぞ。

この度の新作ソフト発表会で、「マーブル・スーパーヒーローズ」の移植も発表させていただきました。発売時期はまだ未定ですが、このゲームのウリである派手でダイナミックなアクションをサターンで忠実に再現すべく開発を進めております。

株式会社カプコン 福本雅之

SPECIAL INTERVIEW

株式会社カプコン
CS販売事業部 マーケッターグループ

桑元秀悟ゼネラルマーケッターに聞く!

どうなる? 新生カプコン

インタビュアー本誌編集長 近藤 裕

前号ではカプコンの新たなる意気込みを紹介したが、今回は主に広報やマーケット関係の責任者である桑元氏にもう少し具体的な話を伺った。

本誌■先日の発表会もありましたが、改めて今後の方針をお聞きしたいのですが。

桑元■セガ、ソニー、任天堂、松下と、マルチプラットホームで、ハードメーカーの戦略とイコールな開発をやっていきます。アーケードゲーム(以下AG)の移植は、ハードにあったものから順次に。サターンタイトルに関して、例えば「X-MEN」の購入者の平均年齢は20歳なんです。ハード自体の購入者の平均年齢も同じくらい、ゲーセンで楽しめる人とほぼイコールと考えて良いでしょう。そういう点も考え、AGを作ったチームがコンシューマも作る形になります。

AGといえば、ストⅡは、ストⅡ以来ずっと支持を受け今度は!　と思いきやZERO。支持があるだけに、バージョンアップが正直怖いところがありまして、発表までこんなにかかってしまったんです。

本誌■昨年はカプコンさんがサターンに参入した年ですが、いかがでしたか?

桑元■カプコンの本流、アーケードでヒットした2D格闘の移植作品でデビューすべきでしたね。「ストーリートファイターリアルバトル オン フィルム」「学校のコワイうわさ、花子さんがきた!」はCDという媒体だからこそできたものではありますが、本流ではないですから。本流である「X-MEN」がやっと出せたのが年末。ただ、今になってみるとその時期が良かったかもしれないとも思いますね。やはり時期というのは大切です。

本誌■SS版「ヴァンパイアハンター」や「X-MEN」は本誌でも評価が高いのですが、今後の移植作品はアーケードの開発チームが行うということで、さらにクオリティの高いものになりそうですね。

桑元■ええ。AGがヒットして、その移植作をいつ出すかも的確にしたいですね。年末に出したZEROも、PSの12月22日はいい時期だと思います。販売面でもAMとCSがお互いが相乗効果を生むようなタイミングをやりたいですね。今の所ないですが、SS、PS同時も相乗効果として良いんじゃないかと。

本誌■家庭用機に移植しやすいアーケード基板の開発についてはどうでしょうか。

桑元■そうですね、開発にお金を掛けてきましたから。それが実れば……。

本誌■サターン本体2万円など、セガさんは低年齢への普及を掲げていますが。

桑元■サターンにマリオはないですから。残るはロックマンということで。

本誌■先ほどのPSのみのタイトル、例えば「バイオハザード」をサターンユーザーも遊びたいと思うんですが。

桑元■「バイオハザード」は、SFCの「ブレスオブファイア」以来のオリジナル大作なんです。構想、開発で何年もかかっている。で、サターンの移植にもまた長い期間がいるんですよ。それで移植できた時に、受け入れられるか……。

本誌■SSのみのタイトル「サイバーボッツ」について聞かせてください。

桑元■「サイバーボッツ」はアーケードで大ヒットしたかというとそうじゃないという声もあります。でもアンケート等見ると熱烈なファンがいる、そんなファンの期待に応えたいですね。

本誌■本誌でも人気が高いんですよ。

桑元■ウチにも普段何も発言しないくせに、ボツとなるとやかましくなる奴いて。彼を担当に決めました(笑)。何かプレミアム性を付けてみたいと考えています。まだ何も決まってませんけどね。

本誌■コーナーを設けてから、うちの移植希望のランキングが上がったんですよ。

桑元■じゃあ、期待に応えます!!　で、サタマガさん、サイバーボッツ1万枚お買いあげ!(一同笑)

本誌■発表会では格闘やアクション意外の、例えば「スーパーパンコレクション」や「アーサーとアスタトロの超魔界村」とったジャンルも発表されましたが、これらについては?

桑元■ハマりますよ、これは。何度も言いますが、決して大ヒットするものではなくてもこういうゲームは出さなければ。

本誌■この手のゲームの面白さは、なかなか文章では伝わらないのが残念ですね。

桑元■やれば必ずハマるんですけどね〜。

本誌■これから発表するタイトルは?

桑元■隠しているのではなく、まだ発表できる段階ではないだけです。まだ、あるかも知れません。今年は結構シンプルなタイトルが多いですよ。AGから出発してる会社ですから、基本をまもっていきたい。ひょっとしたらインタラクティヴ系を、という案は上がってますが。

本誌■サターンはRPGが少ないですが、カプコンさんはどうなんでしょうか。

桑元■そうなんですね。バイオハザードもブレス3も悲しいかな、PSですね。やはりサターンはどうしてもAG移植が優先されてしまうんですよ。でもそのうち、きっと……

本誌■名作を集めたものなどは?

桑元■まだアイデアレベルですね。話がないことはないんですが。何かリクエストがあれば、どんどんお寄せください。

本誌■恒例の国技館イベントなどは?

桑元■6月にZERO2で久々にチャンピオンシップをやりますよ。でも、国技館のイベントはありません。ショー関係は、時期が近くなれば、何らかの目玉作品を発表しますので。

本誌■最後に一言お願いします。

桑元■サターンユーザーの方々には「X-MEN」やハンターに勝るとも劣らないゲームをご提供したいと思います。AGの移植が中心になりますが、スーパーパンや麻雀、魔界村のパズルゲームといったバリエーション的な部分でもやっていきたいと思います。

ただし、サターンでは、ゲームセンターで評価をいただいたゲームは忠実にサターンで再現していくということを大前提にやっていきたいと思っています。新生カプコンにどうぞご期待ください。

10年以上カプコンのゲームに関わってきた桑元氏。これからは後輩に期待したいとか。

ROCKMAN X3

ロックマンX3

●カプコン●発売中●5,800円●アクション

'88年に登場した初代ロックマンから数えて10作目にあたるX3。アクションなど進化している部分はあるけれど、ボスキャラの特殊能力を吸収するロックマンならではのシステムに変化はないぞ。Xシリーズはパワーアップアイテムを探すRPG的要素も入ってファミコン時代にプレイした人も新鮮な気持ちで遊べるハズだ。

ボスの攻撃パターンを覚えれば、バスターだけで倒すことも可能だが。

今回は8ステージのボスキャラを攻略。ロックマンシリーズのボスキャラは必ず有効な特殊武器があるのだ。クリアできない人はこれをボス攻略の参考にしてね。

まず初めにどのボスに挑むかが重要。最初の一体はバスターで倒さなければならないぞ。オススメはスクリューマサイダー。その後は特殊武器の有効な相手を順に倒していく。ボス攻略の前にステージ2でフットパーツを取っておくと攻略がより楽になるぞ。サブタンクも忘れずに取っておこう。

トルネードファングがあればアームパーツが手に入るぞ。

フットパーツで空中ダッシュも可能になる。壁からダッシュジャンプしたときの失敗も避けられる空中ダッシュは重宝するぞ。

STAGE1 エクスプローズホーネック

バグホールがあれば楽勝。このボスが飛ばしてくるハチ爆弾はダッシュで避ければOKだ。

STAGE2 フローズンバッファリオ

ロックバスターでも[illegible]倒せる相手。突進攻撃[illegible]止められる[illegible]ラック[illegible]を連射して[illegible]

STAGE3 グラビティビートブード

敵がブラックホールを出す前にレイスプラッシャーを連射。近付いてきたら壁に上って反対側へ。

STAGE4 アシッドシーフォース

敵がジャンプしたらフロストシールドを出してダッシュでくぐる。敵の玉は分裂するので注意。

STAGE5 エレキテルナマズロス

敵のジャンプの着地にトルネードファングを重ねる。相手の硬直中に反対側へ移動しよう。

STAGE6 シザーズシュリンプァー

壁に上って待機。下に引きずりおろされたらトライアードサンダーを出せばOK。

STAGE7 スクリューマサイダー

アシッドラッシュが有効。突進攻撃は壁に当たる前にダッシュジャンプで避けて背後から攻撃しよう。

STAGE8 シャイニングタイガード

斜めに飛びながら降りてくる敵の着地にスピニングブレードを[illegible]。散弾はジャンプで[illegible]

特殊武器で後半のボスが変化する

ヴァジュリーラFF

マンダレーラB'B

ステージボスを2体倒すと出現するナイトメアポリス。普通に倒すと逃げてしまい、ドップラーステージの1面でゴッドカルマシーン・ロ・イナリーとして登場する。しかしこの2体に右下の特殊武器でトドメを刺すと、2体の代わりにプレスディスポーザーというボスが登場してくるのだ。

ゴッドカルマシーン・ロ・イナリー

パラステックボムが比較的有効。飛ばしてくる手に捕まれてもダメージは受けないぞ。敵の攻撃は壁を利用して避けよう。

ヴァルジュリーラをフロストシールドでマンダレーラをトルネードファングで倒すと

プレスディスポーザー

敵の手を避けながらエックスバスターで攻撃。ある程度ダメージを与えると下に濁水を流す。ハイパーチップがあれば攻略も楽になるぞ。

井出洋介名人の新実戦麻雀
じっせん・まーじゃん

●カプコン ●6月28日発売予定 ●4,800円
●TBC（麻雀） ●全年齢推奨

カプコンの新作麻雀ゲーム。しかし、ただの麻雀ゲームじゃない。ウマくなるための麻雀ゲームだ！ タイトルを見ればわかるとおり、ファミコン版も好評だった井出洋介名人が教えてくれるのだ。ところで、専用麻雀コントローラは付いてないのかな？

井出洋介SSにあらわる！

井出名人は、東大出身のプロ雀士。現在、「日本麻雀最高位戦」の代表をつとめる彼は、94年度の最高位・名人の二冠王に輝いた、麻雀界の若き実力者だ。

「新・実戦麻雀」は井出名人の完全監修だ。コンピュータの思考ルーチンをはじめ、同梱のオリジナル麻雀解説書「上達への手引き書」の監修もしているぞ。

本格４人打ち麻雀だ！

対戦相手は16人。その一人一人が個性的に打ってくる。もちろんイカサマ技は一切なし。それを生かした、麻雀研究用の手牌オープンモードもあるぞ。

彼らとは、フリー対戦・タイトル戦・シナリオモードで戦うことになる。戦いのデータは残るので、自分の雀力UPが一目瞭然だ！

これが対戦中の画面だ。自分の牌はもちろん、左側にある対戦相手の表情・相手の捨て牌、すべてに注意しろ。

タイトル戦の選択画面。このどれかを選ぶことで下の5種類のタイトル戦に挑戦することができる。

シナリオモード「放浪期へ」

タイトル戦全制覇だけでもかなり苦労するけど、さらにシミュレーション的なモードがついている。

10年という制限時間の中で名声をあげ、人脈を広げて井出名人に挑戦するのが目的だ。

このモードでは、イベントの発生で全画面CGを見ることができる。単調だとは言わせないぞ。

未来からの脅威 雀ロイド来襲！ こんな変なヤツとも対局しないといけないのか？

さあ、ここが雀荘「放浪期」の前。これからの10年間が勝負だ！ 一体何が起きるのやら。

雀荘のコワイうわさ ビビルマンがきた！ってどっかで聞いたようなタイトルだなあ。

コロコロ変わる表情に注目せよ

このゲームは、キャラの喜怒哀楽がその表情や動作にあらわれる。まるで本当の人間を相手にしているようだ。

見ているだけでも楽しいが、楽しんでばかりではダメ。その表情から相手の手牌を読み取るのだ！ 心理戦も麻雀には不可欠だぞ。

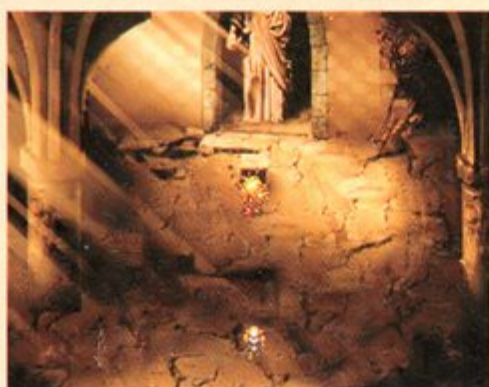
イチ押し美少女、一色りえちゃん。左が普通の顔、気分しだいで右側のように表情が変わる。満貫以上でないと見れない顔もある。

特報!! SPECIAL REPORT

- ●メサイヤ
- ●7月16日発売予定
- ●価格6,800円
- ●SLG
- ●スペシャルパッケージ

浮遊城を臨むリグリア軍

ラングリッサーの美麗な世界はハンパじゃない!!

残念ながら発売がちょっぴり延期してしまったが、ビッグな特典がつくことが決定／ 3Dフォノグラムの美しいジャケットとうるし原先生イラスト集。これには声優さんからのメッセージも書かれている。ゲームそのものももちろん、ファンなら見逃せない特典だね。

主人公ディハルトは、正騎士に任命される叙任式に先立ち、浮遊城地下の祭壇で祈りを捧げていた。そこに先輩騎士のジュリオールが迎えにやって来る。物語はここから始まる。

戦闘開始前に指令コマンドを実行

部隊の配置・行動

今回新たに追加された、指令コマンド面だ。敵ユニットに遭遇すると切り替わる。大きく分けて配置と行動が選べる。攻撃や護衛は任意の部隊を選んで実行可能だ。

視点の選択

こちらは指令視点面だ。手動を選択すると、青い枠内のように、パッドで任意に視点を選択できる。

この画面はカメラを一番引いた状態で、敵配置も一目瞭然だ。

描き込まれた戦闘シーンを見よ!!

前回に紹介した3D戦闘シーンがさらに進化!! 背景の空の表現や、浮遊城の床の表現を見比べてほしい。これが『パノラマ・タクティクス』だ。

写真ではわかりづらいが、弓矢や攻撃などの応酬も、3Dの戦闘フィールド上で展開する。

浮遊城の護衛を任されているウィリアム卿によって、ディハルトは正騎士に任命される。

イベントシーンの美しさはそのままだ

会話シーンもグレードUP中だ!!

先輩騎士ジュリオールは、レイラとの婚約を控えていた。ディハルトは誰と結ばれるのだろう。それはプレイヤー自身がゲームをプレイしながら選択できる。

レイラからジュリオールとの婚約の話を聞き、無邪気に喜ぶティリアス。

イベントによっては驚くシーン、嘆き悲しむシーンもある。それらに合わせてキャラクターの表情が何種類か用意される予定だ。また、セリフに合わせてキャラの口も動くらしいので、アニメーションを見ているような感じになるはずだ。

すべての演出面が徹底的に追求されているラングリッサーIII。そういった面でも発売が楽しみだね。

特報!!
SPECIAL REPORT

●セガ
●6月28日発売
●6,800円(CD2枚組)
●アドベンチャー
●1人プレイのみ
●全年齢推奨

月花霧幻譚 ~TORICO~

(げっかむげんたん~トリコ~)

デフォーカス機能の真相に肉薄!

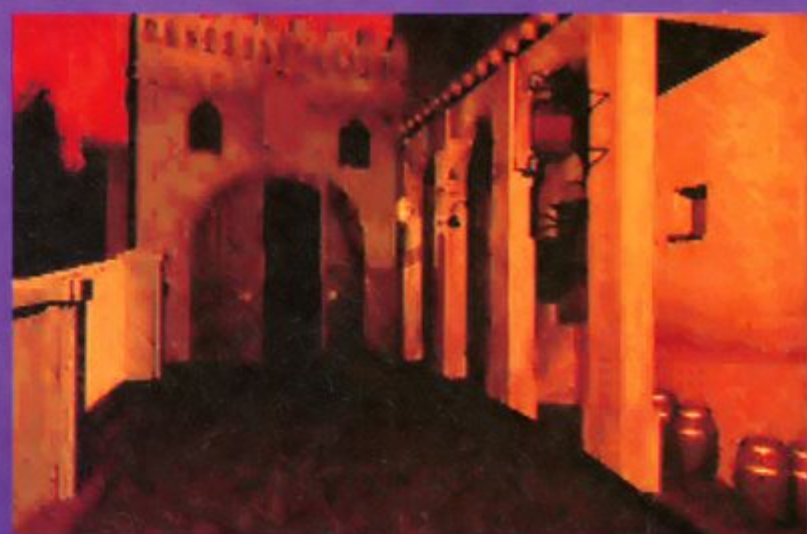
夢と現実……その狭間の世界を感じさせてくれるようなCGによって描かれている「月花霧幻譚」。「夢見館の物語」など、このタイプのソフト開発には、相当のノウハウを持つセガだが、今回は「デフォーカス機能」という新たな演出方法を用いてきた。映画など、映像の世界ではスリル感を高める手法として使われることも多いが、ゲームでの本格採用はあまり例がない。この機能によって、プレイヤーはストーリーに引き込まれていく…。

動画連続写真から5の抜粋をよく見よう

よく見ないとわかりにくいかもしれないが、この連続写真（これは抜粋したもの。実際にはさらに動画枚数が多くなっている）には初公開となるデフォーカス機能が使われている。最初の画面では、手前の懐中時計以外はピントが合っていない状態だが、動画が進むにしたがって徐々に奥のものがはっきり見えてくる。この場面では、懐中時計、男の手首、男自身、そして背景へと移り変わっていく。これがゲーム中で効果的に駆使されるわけだ。

月花霧幻譚の世界観はこうして構築された

さて、ストーリーやシステムなどの詳しい紹介を心待ちにしている読者も多いだろうが、それについてはもう少し待ってほしい。今回は、メイキングに迫ってみよう。作品の世界観を構築するため、たくさんの線画が描き起こされ、膨大な絵コンテが用意された。つまり、長編アニメーション大作などの制作に勝るとも劣らぬ仕込みなのだ。

主人公がさまよい歩く「霧の街」なども、実在の街並みを参考にしつつ、細かく設定されている。これを見ながらあれこれ想像してみるのも一興では？

独特な雰囲気を形成しているであろう『月花霧幻譚』は、これらのイメージ資料をもとに、オリジナルの世界観を作り上げていった。

物語の鍵を握る古書

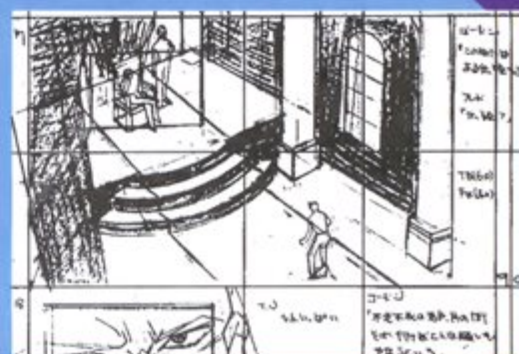
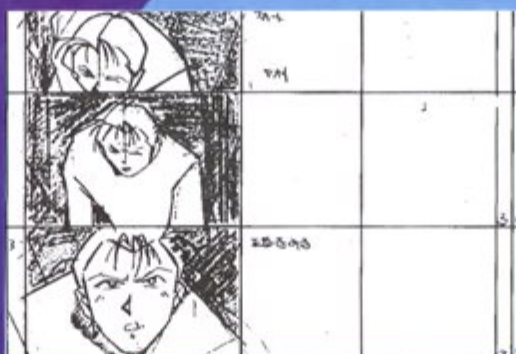
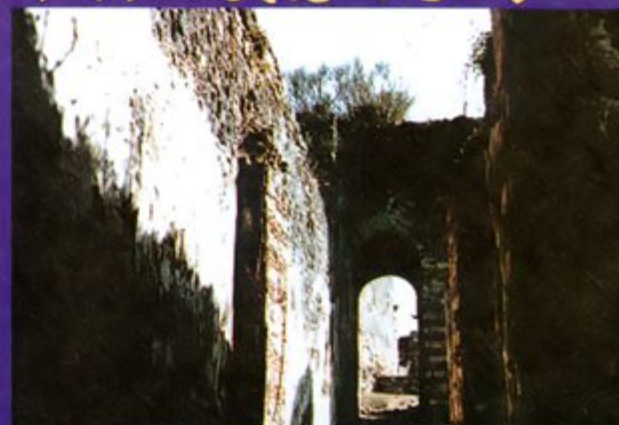
ストーリーの重大な鍵を握ると思われる、腐食した書物。メッセージはさすがに読み取ることはできないが、霧の街のマップとおぼしき挿絵が載っている。

緻密に計算された絵コンテ

ゲーム中のキャラクターの動きや、カメラワーク、その他の演出など、こと細かに設定された絵コンテ。これがあのCGに転換されるのだ。

初期のイメージ線画

これは街並みや建物内部のディテールのイメージ線画。イタリアのアッシジ地方をモチーフにしたという話だが、それはあくまでも初期のイメージなので、実際のゲームでは大きく異なっていると思っていただきたい。

その傾向は、上空から見下ろした霧の街（中央の線画）に特に強く、道筋などは現段階と別物になっているそうだ。現実的世界というより、幻想的世界という感じ。

本物の質感も参考に

ある地方の実写写真。CGのテクスチャーの参考にされた資料だろうか？

マルチ・シネマ・アドベンチャー登場

世の中には常識では計りしれない事件が数多く存在する。この「ナイトゥルース」は、そんな人類がうかがい知ることができない闇の部分にスポットを当てた、ビジュアルアドベンチャーゲームだ。常人とは異なる能力を持った5人の高校生を中心に、物語は展開していく。今までにない形のマルチシナリオや、豪華スタッフの起用、シリーズでの発売と、意欲的な試みも数多い。今後の詳しい続報を期待していてほしい。

ナイトゥルース #01 "闇の扉"

特報!! SPECIAL REPORT

●ソネット・コンピュータエンタテイメント
●アドベンチャー
●価格未定
●96年夏発売予定
●18歳以上推奨

NIGHT

Explain of th

十六夜慎哉

本作の主人公。根が真面目で正義感の強い熱血少年。しかしどこか間が抜けている。現在唯一、セクンダディが主と認める人物。超常現象を検証し、世界各国で起きている事件の謎を解き明かそうとしている。18歳。

姫川　藍

見た目と同じく、高校1年生のわりには、幼い感じのする子で5人の仲間内ではマスコット的な存在。遊ぶこと、食べること、寝ることが大好きで、人なつっこく子供じみた性格をしている。くだらない知識だけは豊富に持っている。15歳。

マルチストーリー・マルチエンディング

このゲームでは、ベースのストーリーに枝葉が存在するといった、従来のマルチストーリーとは違い、物語中に、あらかじめ複数のシナリオを持たせている。これによって、2回目以降のプレイでも、ゲームを楽しめるようになっているのだ。また、選択肢によっては、謎が解かれないまま終わってしまったり、ギャグ物になってしまう場合もあるのだ。

ミステリータッチのストーリー

物語のベースを成すのは、心霊やオカルト、UFOなどといった、現代科学では解明されてない、超常現象の数々だ。５人が通う聖嬰学院高校や、その周辺では、常に不可思議な事件が起こる。そして主人公らは、時には事件に巻き込まれ、時には自ら踏み込んでいくことになるのだ。不思議大好きのキミは要チェックの内容だぞ。

霊剣セクンダディ

自らの意志を持つ霊剣。慎哉によって封印を解かれ後行動を共にする。地水火風の技を持つ。

TRUTH

e paranormal

ゲームを
盛り上げる
豪華キャスト

登場人物の声を演じているのは、一線で活躍中の有名声優ばかり。主題歌の作詞、作曲は、ミュージシャンの原田真二氏だ。

オープニングテーマ	原田　真二
エンディングテーマ	氷上　恭子
	宮村　優子

………キャスト………

十六夜慎哉　上田祐司
水凪舞璃亜　宮村優子
宮条麗美香　氷上恭子
常盤俊英　緒方恵美
栞　かないみか
遥　折笠愛
姫川しおり　緒方恵
霊剣セクンダディ　若本規夫
柊嶺子　三石琴乃

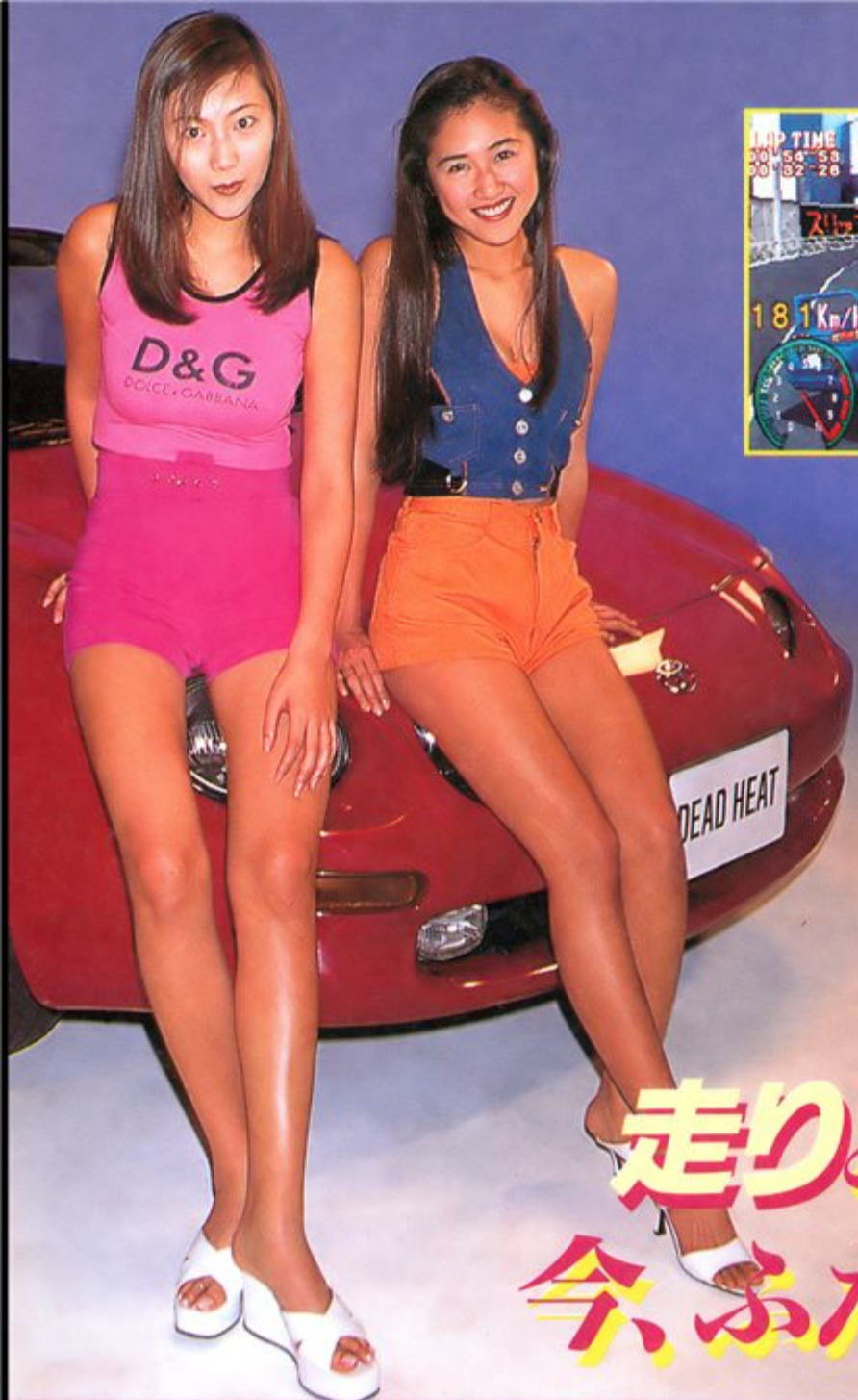
宮条麗美香

明治時代に財を築いた宮条財閥の令嬢。華道や茶道などをたしなみ、温和で物静かな性格ではあるが、実は希代の陰陽師、阿倍晴明の末裔。麗美香自身も陰陽師であり、陰陽術、風水術を操り、式神を使いこなす。17歳

常盤俊英

15歳で博士号を取得し、考古学、科学全般に通じている天才少年。この世に科学で解明できないことはないと言い切る。常にノートパソコンを持ち歩き、世界各地からあらゆる情報を収集している。16歳。

水凪舞璃亜

このゲームのヒロイン。武芸百般に通じ、並の男では太刀打ちできないほどの腕前。気性が激しく喧嘩っ早い性格だが、寂しがり屋。不思議な力を持つが、すべては神の御加護だと思っている。幼少時代のトラウマで「死」に対して非常に敏感。18歳。

リアルグリップによるホンモノ志向の操作感

簡単操作でドリフトを決める走りやすさを重視した前作。「リアルアレンジ」では、従来のこの操作モードと、より実物に近い操作感が味わえる〝リアルグリップ〟の2種類のモードが選択可能になった。これによって、レースゲームの初心者から玄人筋の人まで、わけ隔てなく楽しめるぞ！

走りと美をより追求し今、ふたたびよみがえる

首都高湾岸線をモデルにした公道で繰り広げられる、走り屋達の熱いバトル！　そして、彼らのマシンのサイドシートには絶世の美女!!　という触れ込みで昨年末発売された「湾岸デッドヒート」。そのリメイクというか、グレードアップ・バージョンがこの夏、登場する。コースレイアウトはそのままだが、車の挙動アルゴリズムの強化や、登場する女性モデルを一新するなど、ゲームのコンセプトをより明確なものにする変更が加えられている。前作で尻込みしたキミも、これでもう大丈夫だ！

ビデオCD対応モードもある実写ムービー

サイドシートに乗るキュートな女の子の実写映像が、「リアルアレンジ」ではビデオCD対応になった。サターンの後部スロットに右のようなデコーダーをセットすれば、クリアな画質でウハウハのムービーを楽しめるぞ！　デコーダーがなくてもシネパック映像で見られないこともないけど、どーせならこの際揃えちゃおうぜ。

湾岸デッドヒート＋(プラス) リアルアレンジ

●パック・イン・ビデオ●7月26日発売
●価格未定●レース●1人プレイのみ
●ムービーカード対応

サイドシードに乗る女性陣を一新

はっきり言ってレベル高いです

きれいなお姉さんはゲームの華。「リアルアレンジ」に登場する女の子は右の5人。人数は前作の約半分に減ったけど、そのかわり正真正銘のカワイコちゃんが揃っているので、ウハウハ度はモーレツにアップ／　しかも、おしなべて女の子の態度が冷たかった前作にたいして「リアルアレンジ」に登場する女の子たちは優しい。ちょっとばかり運転ミスしても、「がんばってね」といったような励ましのお言葉をかけてくれるのだ。もちろん、ご褒美ムービーも燃え燃えでっせーっ／

土曜日の深夜、テレビ東京にチャンネルを合わせている人ならおなじみでしょう。現在「ギルガメッシュないと」の司会でもお馴染みのお色気ねえちゃん。ふだんは関西弁でしゃべっています。

この顔を見て「あ、カクレンジャーに出ていたコ」と思ったあなた、今回だけは見逃してあげます(ナンデ?)。3月にワニブックスより写真集が発売されてるよー。

今月末に竹書房からビデオ「ファイナルビューティー」が発売され、本業も絶好調。典型的な"ドラマやテレビCMなどでよく見かける美少女"タイプの女の子だ。

なんとバストのサイズが93cm。これは放っておけまへん。よくわかんないけど。テレビ番組やVシネマなどに出演する一方、女性ファッション誌「Ray」のレギュラーモデルも務める働き者です。

「ぷよぷよ」「魔導物語」シリーズのヒロイン、アルルの声でおなじみの麻美ちゃん。このゲームでも元気な女の子のキャラクターがばっちりハマってます。

木内あきら　ミニインタビュー

「ドライブ？好きですよ」

――あきらちゃんはゲームで遊んだりするんですか？

木内　実はほとんどしないんですよ。あ、でもたまに車のゲームとか、友達とゲームセンターで遊びますね。

――実際のドライブは好きですか？

木内　私免許持ってないんで、自分で運転はしないんですけど、乗せてもらってボーッとしたり寝たりするのは好きですね(笑)。

――そうですか。

おまけ情報　湾岸デッドヒート㊙情報

この場を借りて、前作に隠された数々の裏技的要素を一挙公開しよう。それっ、どうだ／

●アピールレースの合格条件

"ドリフト"は1周ごとドリフトの必要回数、"クラッシュ"は壁にぶつかってもいい回数(一部例外有)、"タイム"は1周でもマークすればよい規定ラップタイム（特に明記がなければ99：59：99)、"ランク"はゴール時の規定順位を表す。MIKI.H→ドリフト4、ランク5／RIRI→クラッシュ4回以上、タイム00：52：00、ランク5／YUMI.A→タイム00：52：00、ランク2／MIKI.U→クラッシュ0、タイム00：59：99／MARIN→2つのコーナーを180km/h以上で走り抜ける／KAEDE.N→ドリフト3、タイム00：53：00、ランク5／NAOKO.K→クラッシュ2、タイム00：49：50、ランク4／RINA.N→ドリフト2、クラッシュ0、ランク7／YU.K→ドリフト3、クラッシュ2、タイム00：49：00、ランク3／RIKA.M→タイム00：47：99、ランク1

●NIGHT COURSEへの移行条件

シナリオモードで昼コースをすべて1位で完走する。

●車種の追加条件

NIGHT COURSEを完走後、3台の新車種が選択可能に。また、NIGHT COURSEをすべて1位で完走すると、さらに2台の新車種が選択可能。

●隠れ女の子の出現条件

各アピールレースで3人の女の子に各3回以上断られた後にコースをクリアしてからボーナスコースに行くと出現。その際、断られる女性は各レースごとに違う女性を選ぶこと。

●MIRROR COURSEへの移行条件

シナリオモードで隠れ女の子を乗せてクリアする。

wipEout

●ソフトバンク● 6 月発売予定●価格未定●エアサーフィンレース

ハイスピードバトルレースを疾走!!

海外でも大人気、他機種でも大人気のレースゲームがサターンに登場。F3600と呼ばれる反重力（アンチ・グラウディ）システムを搭載したマシンで世界のコースを疾走しチャンピオンを目指すのがチャンピオンシップモード。好きなサーキットを選択して走行するのがシングルレースモードで、コースを3周してどれだけ速い記録がでるか挑戦するタイムトライアルの3種類のモードがある。スピード＆バトルのレースゲームだ。

難解な特設コース

反重力システム搭載のこのマシンでなければ絶対に走行できないだろうと思われるこのコース。この白い世界は本当にコースなのか？

ドイツ、日本などの世界6カ国にある反重力マシン用のコースで君は戦わなければならない。そのコースはハイスピードコースやテクニックを要求されるテクニカルコースなど様々だ。

コースには加速グリッドというものがあり、この上を通過するとマシンが加速するので積極的に利用したい。ある場所を覚えよう。

まさに日本と思わせるこのコース。左右にそびえる仏像がすごい。コースの特長はストレートでの小刻みなジャンプ等で短いコース。

ドイツの丘陵地に設置されたハイスピードコース。このコースは比較的長いストレートとコースの狭いトンネルなどがある。

兵器を使いこなせ!

アイテムのシールドを使用している。一定時間なら敵の攻撃を防いでくれるぞ。

兵器のロケット弾を発射している。誘導しないので敵に目標を合わせてぶち当てろ。

反重力マシンには6種類のウェポンとアイテムが搭載されていてコース上の起動グリッドを通過すると、そのグリッドの色に対応したものが使用可能になる。シールドは一定時間敵マシンの攻撃を防御する。ターボブーストは反重力マシンを最高速まで加速させる。浮遊地雷は5連装で敵マシンに接触しなくても自動的に爆発を起こすのだ。ショックウェーブは高電圧の衝撃で敵を操縦不能にする。ロケット弾はマシンの前方にロケットを発射するが真正面に飛ぶので敵マシンを正確に狙う必要がある。誘導ミサイルはロックオンするとてきを追尾するので使いやすいウェポンだ。効果はロケット弾と同じで敵の走行を止められるぞ。

スリリング＆デンジャラスな特設サーキットを反重力システム搭載のマシンでハイスピード疾走する快感。まるでジェットコースターのような激しい落差やジャンプ台。もう思いっきりはまってしまいますね。おまけにジャンプ台から落ちるとちゃんと救助してくれるところが何とも心にくいところ。
今回の作品はゲームだけではなく音楽の面でもすごい!! イギリスのクラブチャートでは毎回トップを飾る超人気ハウス系テクノバンドを起用し、疾走感や雰囲気をより一層盛り上げています。
今後はワイプアウト、デストラクションダービーと続々とお楽しみなタイトルを予定しています。ソフトバンクに乞うご期待ください! （マルチメディア局　田代）

4チームのマシン性能を解析

加 加速性能　重 重量
最 最高速　ハ ハンドリング

加 ●●●●●
最 ●●●
重 ●●●
ハ ●●●●

ＡＧシステムズは加速性能力の高いマシンを持つチームで、スタート時やコーナーで減速した後の立ち上がり時などが優れている。使い勝手のよいマシンを持つ。

加 ●●●
最 ●●●●
重 ●●●●●
ハ ●●●

オーリコムリサーチは安定性を重視しているマシンを持つ。マシンの重量が４チーム中一番重い。安定性が高いということで初心者向けのマシンと言えるだろう。

加 ●●
最 ●●●●●
重 ●●●●
ハ ●●

キレックスは最高速重視のマシンのチーム。加速性能は悪いがトップスピードが４チーム中最高なのでスピードを殺さずにコーナーを曲がれるかが鍵。上級者向け。

加 ●●●●
最 ●●
重 ●●
ハ ●●●●●

FEISARはマシンの旋回性を重視ノチーム。加速性能もある程度良く、ハンドリングがいいのでテクニカルコースならお任せのチームだ。コーナーが苦手な人に。

Destruction derby

●ソフトバンク
●７月発売予定
●価格未定
●クラッシュレース

過激なレース、PSから移植！

このゲームはイギリスPeygnosis（シグノシス）社が制作、REFLECTIONS社が開発したサバイバル・カーバトルゲーム。もちろん海外で好評を博し日本のPSでも大人気だ。

デストラクション・ダービーは、ただ走行するだけのゲームではなく、敵の車をクラッシュさせてダメージをあたえてゴールまで走りきるゲームだ。（ちなみに、なんとこのレースは海外では実在する）。

迫力のあるグラフィック、キャラクター設定、ドライビングシステム等日本で制作されたレースゲームとは一味違うぞ。

このレースは自分のマシンを敵マシンにぶつけ、スピンさせた度合いによってポイントを獲得でき、そのポイントを稼ぐのがレースの目的。敵マシンをリタイアさせても獲得できる。自車のダメージは画面右下に表示され、緑→黄→赤の順でダメージは大きくなるぞ。

※ディストラクションダービーの画面写真は開発中のものです

タイムトライアルの画面。このサーキットは夜なのでコースが見にくいぞ。

円形闘技場でひたすら車をぶつけあいポイントを稼ぐレースモード。

レースモードは４種類あり、クラッシュバトルレースは自車をぶつけてポイントを稼ぐレース。ストックカーレースはぶつけてもポイントにならず１位でゴールすることが目的だ。デストラクションダービーは「The Bowl」と呼ばれる円形闘技場でぶつけあいポイントを稼ぐ。タイムトライアルは選択したコースをいかに速く周回できるか挑戦するモードだ。

デストラクション・ダービーがサターン版で登場します！　現在は鋭意開発中であります。完成への道のりは長いけど、みんなに楽しんで貰えるソフトにすべく、頑張っております。このゲームはただ速く走るだけでなく、〝クラッシュ〟という要素が加わったいまだかつてないカーバトルゲーム。基本的なシステムは敵車に体当たりを食らわせポイントを競う、というもの。ちょっとバンパーをかすめただけで大騒ぎしたり、猫のひっかき傷を見てくよくよする日本人では考えられないレースなのだ。

（マルチメディア局　K）

SOFT BANK

餓狼シリーズ最新作 早くも REAL BOUT 餓狼伝説 移植決定!

●SNK●発売日未定●価格未定●対戦格闘

特報!! SPECIAL REPORT

「KOF'95」発売、「餓狼伝説3」の発売決定と、ますます盛り上がりを見せるSNKブランドの格闘ゲーム。そこへ追い打ちをかけるべく、「リアルバウト餓狼伝説」の移植、発売も決定! この「リアルバウト餓狼伝説」とは現在業務用、家庭用ネオジオともに好評の餓狼伝説シリーズ最新作。「餓狼伝説3」のシステムを踏襲しつつ、キム、ビリー、ダックの新たなキャラクターが登場、シリーズ初のリングアウト制などが特徴だ。詳細は未定だが、これはファンには嬉しいニュースだよね。

ビリー・カーン
"キング・オブ・ファイターズ"に潜む"影"を調査するビリーだが……。

ダック・キング
ブロダンサーながらストリートファイトに興じる。

キム・カッファン
妻と弟子が見送る中、親子ともに韓国を旅立つ。

テリー・ボガード
ついにギースとの決着なるか!?

山崎　竜二
秦の秘伝書を奪還すべく、KOFに出場。

秦　崇秀
帝王拳の恐ろしさを味あわせるべく、KOF出場を決意する。

秦　崇雷
"過去の亡霊"に悩みつつ、秦の秘伝書奪還をめざす。

フランコ・バッシュ
数々の闘いの中で、フランコは闘いの情熱を思い出す。

シリーズ初 リングアウト制導入

キム、ダック、ビリーが参戦

「餓狼伝説スペシャル」で人気のあった、キム、ビリー、ダックが復活! キムの華麗な足技やダックのブレイク・スパイラルは健在だぞ!

「餓狼伝説3」の3ラインバトルに加えコンビネーションアタックに加え、リングアウト制という新たな要素が熱い駆け引きを生む。超必殺技や潜在能力も健在だ。

アンディ・ボガード
ギースが生きていると確信し、最後の闘いへ乗り出す。

ジョー・ヒガシ
ムエタイの史上最強を目指し、KOFへ出場する。

ブルー・マリー
"彼ら"に会いに、マリーは再びサウスタウンへ。

不知火　舞
アンディがギースとの決着をつけに行ったと知り、後を追う。

望月　双角
秦の秘伝書がギースの手に渡ったと知り、闘いに挑む。

ボブ・ウィルソン
カポエラの強さを示したいがため、KOF出場を決意。

ホンフゥ
今度こそは山崎を捕まえるべく、再びKOFに出場する。

ギース・ハワード
秘伝書を手中に収めたギース。完全復活を果たした彼の野望は新展開を迎える。

 ※画面写真はNEO・GEO版のものです。

今夏一番のホットアイテムとなるか!?

Body Special 264

●やのまん●7月発売予定●価格未定●PUZ●全年齢推奨

特報!!
SPECIAL REPORT
完成度——30%

〝水着ギャルの実写動画でジグソーパズルが楽しめるゲーム〟といえば、昨年末に発売された「日灼けの想い出＋姫くり」。その第２弾が、この夏早くも登場するよ。

ゲーム中のボイス・メッセージも充実。

今度のやのまんの動画パズルはトゥルーモーションだ！

実写映像の再生にトゥルーモーションが採用され、より高画質で楽しめるようになった今作。第一線で活躍中のセクシー系アイドル３人を起用、VSモードのCPU戦のバランスを再調整するなど、前作の基本システムを継承しつつもあらゆる面で大幅にグレードアップしている。パズル映像はもちろん、クリア後のご褒美ムービーも、質・量ともに見応えアリ。こりゃ男なら挑戦せねば！

雛形あきこ

1978年１月27日生。身長は163cmで、３サイズは上から83-57-85。もはや説明するまでもありません。「週刊少年マガジン」などのグラビアページでその見事な肢体を惜しげもなくさらしまくる（水着着用だけど）、今をときめくスーパーアイドル。

木内あきら

1973年６月29日生。身長は162cmで、３サイズは上から88-59-86。TX系「ギルガメッシュないと」の〝いつまでたっても不慣れな司会進行（笑）〟でおなじみの、ダイナマイツなお姉サマだ。水着姿までしか見られないのがちょっぴり残念だなあ。

松田千奈

1977年１月29日生。身長は165cmで、３サイズは上から93（わーい）-59-88。木内あきらちゃんとともに「ギルガメッシュないと」に出演中の彼女。実はジーンズメーカー「GL HEART」の'95年度のイメージガールだったって、知ってた？

SEGA

SATURN PRESS!

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

今回、初登場のタイトルも含めて、
サターンの超新作タイトルを紹介。

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンソフトを大紹介!!

4月末から夏に向けて発売予定の
ソフトが大集合!　読みごたえあり!

NEW!

ストライカーズ1945

●アトラス●6月下旬発売予定●5,800円●シューティング●2人同時プレイ可●全年齢推奨

完成度 50%

プレイヤーの魂を熱くさせる縦スクロールシューティングゲーム！

硬派な男のシューティング!!

シューティングゲームを得意とする彩京が、アーケードゲームとして昨年世に送り出した「ストライカーズ1945」が、早くもサターンに移植されるぞ。ゲームのタイプは、縦スクロールのシューティング。アイテムを取ってパワーアップという、オーソドックスだが初心者にも解りやすいシステムになっている。また、タイプの違う6種類の自機や、フォーメーションと呼ばれる護衛機を使った強力なタメ攻撃など、上級者も満足できる要素も用意されている。まずは画面から漂う硬派な雰囲気を感じてくれ!!

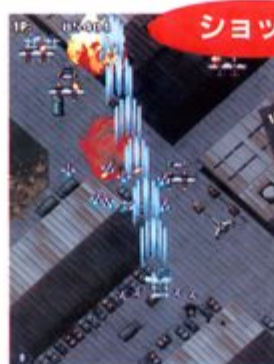
アイテムを取るごとにショットが強化され、護衛機が増えていく（4段階）。

ストーリーや世界設定、デザインなどゲームの雰囲気は一貫して渋目だ。

実在の名機が登場!!

プレイヤーが操る6機の戦闘機は、第2次大戦時代に活躍した名機ばかりだ。スピードや攻撃方法はそれぞれ異なる。今回は3機の性能を紹介するぞ。

P-38ライトニング 〈アメリカ〉

日本軍から「双胴の悪魔」と呼ばれ、怖れられた機体。奇抜なスタイルだが、高空性能は高い。ゲームではスピード、ショットともに平均的。万人向けの扱いやすい機体だ。

ノーマルショットのほか、護衛機からは誘導弾が発射される。

固定された護衛機から前方にショットが発射される。タメが短く使いやすい。

ボム

爆弾を投下した後に宙返りをする。宙返りの最中は無敵だ。

P-51ムスタング 〈アメリカ〉

性能、スタイルともに第2次大戦中最高といわれた傑作戦闘機。フォーメーション攻撃で敵弾を消すことができるのが特徴。他の機体とは違ったアプローチでの攻略が可能だ。

左右に広がるショットと護衛機からのミサイルで攻撃。

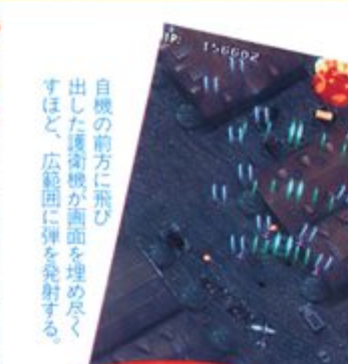
回転する護衛機が敵の弾を消してくれる。タメが長いのが難点。

ボム

後方から現れた爆撃機が絨毯爆撃で敵を一掃する。

スピットファイア 〈イギリス〉

ドイツ航空機の猛攻からイギリス本土を守り抜いた優秀な機体。パワーが最強の状態ではもっとも広範囲に攻撃が可能。スピードもそこそこある。初心者にオススメの機体だ。

もっとも広範囲に広がるショット。護衛機は貫通弾を発射。

自機の前方に飛び出した護衛機が画面を埋め尽くすほど、広範囲に弾を発射する。

前方にレーザーを発射。効果時間は短いが攻撃力は高い。

ボスを倒せ!!

必殺！

●バンダイビジュアル●6月発売予定●5,800円●アクション●全年齢推奨

完成度 80%

晴らせぬ怨みを晴らします。仕事人アクションゲームで登場!!

ゲームも必殺！

テレビや映画でおなじみの必殺シリーズが、ゲームとなって登場するぞ。システムは、オーソドックスな横スクロールアクション。ジャンプや攻撃のアクションを駆使して、各ステージをクリアしていこう。登場キャラクターは、シリーズ中でも人気の高い、中村主水、念仏の鉄、勇次、秀の4人。2人を選んでチームを組み、江戸にはびこる悪漢どもを倒すのだ。各キャラは、ファンにはおなじみの特徴的な攻撃方法を持っているぞ。

各キャラにはテレビ同様の必殺技が用意されている。主水は刀、秀はかんざし、鉄は骨はずしといった具合。

ゲーム中では4人のキャラの中から2人を選んでチームを組む。操作するキャラは、いつでも変更可能だ。好きなキャラを使って怨みを晴らしまくれ！

攻撃ボタンを押しっぱなしにすることで、敵の攻撃を防ぐこともできるのだ。

SEGA AGES/宿題がタントアール

●セガ●5月発売予定●4,800円●クイズ●全年齢推奨

完成度 99%

セガエイジス、ついに始動。優良ゲームがお得な価格で楽しめる！

セガエイジス第1弾はクイズとパズルの2本立て！

セガエイジスの第1弾として、「クイズ宿題をわすれました！」と「タントア～ル」がカップリングされて登場。「クイズ宿題をわすれました！」は、自分の生まれた年代の問題が次々と出題されるクイズゲーム。記憶力がモノを言うぞ。「タントア～ル」は、おなじみア～ルシリーズの第1弾。頭や反射神経が試されるパズルが豊富に詰まっているぞ。

クイズ宿題をわすれました！

生まれた年を入力することで、小中学生時代の問題が出題される。ジャンルも事件、スポーツ、芸能、テレビなどと幅広いのだ。

規定ノルマをクリアすると、ボーナスゲームに突入。数種類用意されたゲームはくじ引きやひよこ釣りと、懐かしい雰囲気でいっぱいだ。

タントアール

次々と繰り出されるパズルやミニゲームをクリアしていこう。画面はストップウオッチを、指定された時間ぴったりに止めるというゲームだ。

計算式からはじき出される図形を選び出すパズルゲーム。豊富に用意されたゲームは、単純だけどそれだけにハマれるものばかりなのだ。

NEW! 怪盗セイント・テール10

●トミー●発売日未定●価格未定
●アドベンチャー●全年齢推奨

完成度 10%

オリジナルシナリオでIt's show time.！

"聖なるしっぽ"サターンに現る！

アニメやマンガで人気の「怪盗セイント・テール」がゲーム化される。プレイヤーは主人公の羽丘芽美となり、昼は学校、夜はセイント・テールとして活躍と、芽美の１日を疑似体験できるのだ。

同じ物を盗むときでも、そのときによってマップなどが変化。長く楽しめるのだ。

声優はもちろんアニメと同じキャスティングだ。重要なシーンはアニメーションで展開される。

授業はミニゲーム。他にも、おこづかいを貯めて買い物したり、楽しい要素が満載！

時空探偵DD～幻のローレライ～

●アスキー●７月26日発売●6,800円
●アドベンチャー●２枚組●全年齢推奨

完成度 80%

時空を越えた陰謀を阻止せよ！

舞台は西暦2238年。時空犯罪専門の探偵、ＤＤこと鳴神雷蔵は、失踪した超電磁物理学者のクルト・ラヴァル博士の捜索依頼を受ける。ＤＤは、博士が巨大なものを過去に転送したという事実をつかんだ。そして、1939年、第二次世界大戦前夜のドイツへとタイムライドする。博士の後を追って……。

話しかけたい人を、黄色いカーソルで指定するようになっている。

飛行船ローレライ。ゲームのストーリーはこの船の中で進行していく。

失踪したクルト・ラヴァル博士の娘、レニ。ＤＤは彼女に父親の捜索を依頼される。

ローレライ船内の見取り図。入手後、アイテムとして使用すると見ることができる。

アイドルDISK制作進行中！

サターン専用の月刊CD-ROMマガジンが登場する。SADAソフトから６月下旬創刊予定の「アイドルDISK」（仮称）は、毎月、アイドルやインディーズアイドルをピックアップし、自己紹介などが収録されたムービーモードと、写真集のような静止画モードで彼女達の魅力を伝えてくれる。トップは写真の木下優ちゃん。価格も3,000円程度を予定しているそうだ。

４月に行われた撮影の様子。彼女は「フィッシング甲子園」の司会をしていた内山美紀だ。

ムービー部分では自己紹介やおしゃべり、それに野球拳などのミニゲームが入るそうだ。

こちらはREYESの収録舞台裏。彼女達はポストCCガールズを狙う５人組だ。

真剣な表情で練習を繰り返しているけどいったい何の撮影なのか……。じつは、全員がボディを使って表現するミニゲームの野球拳を収録するためだったのだ。

全員で野球拳だ！

NEW! テラクレスタ3D

●日本物産●発売日未定●5,800円
●シューティング●全年齢推奨

完成度 40%

あの合体シューティングが3Dになった！

1985年に業務用で人気を博した「テラクレスタ」がサターンで復活！ システムはタイトルが示すとおり3Dシューティング。合体による自機のパワーアップはそのままに、フライトシミュレーションのような感覚でプレイできるのだ。サターンの機能をフル活用した合体のグラフィックが楽しみだ。

独特のキャラクターももちろん3D化される。これは合体アーマー「メガロ」だ。

メガロと同様に3D化されたキャラ。高速エアポットの「スピーナ」。

自機のウイングギャリバー。視点は数段階の切り替えが可能になるのだ。

各ステージにはボスや中ボスも登場。中ボス「チューボ」との戦闘画面。

Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム～

●ジャレコ●7月発売予定●6,800円
●シミュレーション●全年齢推奨

完成度 60%

育成、データ何でもこいの競馬ゲーム

武豊を始めとする騎手や、名馬が実名で登場するシミュレーション。用意されたモードは2つ。育成モードは馬の買い付けや調教をして、レースの完全制覇が目的。データモードには、競馬ブックの協力で、JRA所属の騎手やレースの実況VTR、レースの結果など膨大な情報が満載されている。

育成モードは、馬の買い付けや配合による生産、調教を行い、重賞レースの制覇を目指す。

パドックではポリゴンの馬が登場。競馬ブックの松本憲二氏の解説も聞けるぞ。

自分の馬が出走しなくても、レースを観戦できる。もちろん馬券を買うことも可能だ。

NEW! プレイボーイカラオケVol.1

●ビック東海●発売日未定●5,800円
●カラオケ●X指定

完成度 95%

カラオケしながらパツキン美女の映像が楽しめる

サターン初のカラオケソフトが登場

女の子が彼氏に歌ってほしい歌、6曲を収録したカラオケソフト。バックの映像にはプレイボーイ誌を飾るプレイメイトが登場する。練習モードには1フレーズを頭出し再生できる便利な機能もついており、効率のいい練習が可能だ。

練習モードも備えている。苦手なフレーズを克服せよ。

Vol.1の内容はこの6曲。ロングセラーと最新のヒットソングをバランスよく収録。

バックの映像はトゥルーモーションの採用で超美麗。プレイメイトもウッフン。

NEW! ライズオブザロボット2

●アクレイムジャパン●6月発売予定●5,800円
●格闘アクション●全年齢推奨

完成度 70%

人工頭脳的格闘ゲームが登場！

ロボットによる格闘アクションゲーム。登場するロボットは、火、水、プラズマなど、6種類の発射体による攻撃が可能で、「抹殺」という特殊攻撃も備えているらしい。また、隠された武器も装備されている。さらに各ロボットの動きは、CADソフトで作成した3Dグラフィックにより、人間に近い滑らかなものになっているのだ。

対戦前にはロボットがアップで登場。格闘アクションゲームのお約束だね。

用意された難易度は、なんと24段階。腕前に合わせ、細かな設定が可能だ。

多彩な攻撃を持つロボットたち。これだけ種類があれば、お気に入りの機体があるよね。

ゲームのサウンドはクイーンのギタリスト、ブライアン・メイが担当している。

ソニックウイングススペシャル

完成度 90

サターン版画面写真ついに入手！ オープニングも完成したぞ！

●メディアクエスト●5月31日発売●7,800円●シューティング●全年齢推奨

前号まではNEO・GEO版での紹介だったが、ついにサターン版の画面ができあがってきたぞ。

プレイヤーは、ショットや性能が異なる機体、それぞれ戦う理由も異なるキャラを選択して70種類以上あるエンディングを目指す。

通常のゲームモードとは別に、ボスキャラクターの撃破時間を競う、タイムアタックモードも用意されており、楽しみも2倍。みんな音速の壁を越えようぜ！

これがサターン版の画面だ！

オープニングデモもついに完成！

前回の紹介ではショートバージョンだったオープニングも完成。とても綺麗なムービーなのだ。

新作ハミダシ情報

新型くるりんPA！

●スカイシンクシステム●パズル

「くるりんPA！」の新型が登場。前作をベースに、新ブロックの追加や既存のブロックの融通性を高めたことでルールも一新されたのだ。最大の変更点は火種ブロックの登場。点火口がないと消えていた炎が火種として残留。ほかのブロックの影響で再発火することで、連鎖を起こしやすくなったのだ。

「新型」になり、キャラ数も増加。各キャラのスペシャルアイテムの効果も変わった。

紫炎龍（仮）

●童●シューティング

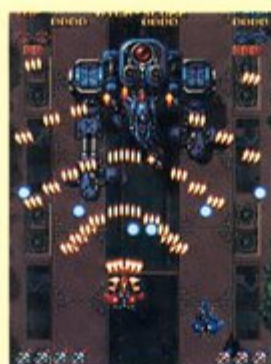
業務用からの移植となる縦スクロールシューティング。自機のショットはノーマル、ミサイル、レーザーの3種類。これらのショットは、アイテムを取ることで選択することできる。さらにパワーアップアイテムで武器の強化も可能だ。過去に数々のシューティングを作ったスタッフが送る自信作だ。

2P同時プレイがアツイ！

デス クリムゾン

●エコール●ガンシューティング

主人公は元傭兵のコンバット越前。1985年の夏。彼は戦闘中に遺跡で不思議な扉を見つける。中には壁画と防具や刀、そして銃が。彼は「クリムゾン」という名の銃を手に入れた。そして10年後の冬の嵐の夜。落雷が彼の部屋を襲い、クリムゾンが壁の地図を照らした。彼は運命を感じその土地を訪れた。

画面左下の表示は越前の愛銃クリムゾンの残弾か？ それとも別の武器があるのか？

テクモの人気シリーズ。「TECMO SUPER BOWL（仮）」の新着画面を紹介。今回は開発機上の画面だが、サターン版画面も到着次第紹介していくぞ。

徳間書店の「クロックワークス」主人公を操作してドット上を移動し、ゴールを目指すアクションパズルだ。テトリスのクリエイター、アレクセイ・パジノトフ氏の監修なのだ。

G SOON SOFT

DARK SAVIOR
ダークセイバー

完成度 75%

メーカーから一言

読者の皆さんはインターネットを活用していますか？ クライマックスでも近々ホームページを開こうと計画中です。CGムービーやサウンドを楽しんでもらったり、開発速報などもリリースしていけたらいいな、と思っています。詳細はまたね！（広報・もっちー）

●クライマックス●今夏発売予定●5,800円●アクションRPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

前回から引き続き、リュー・ヤーの足どりを追う!!

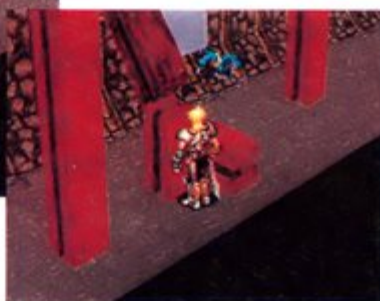
グリグリとした視点移動が楽しい「ダークセイバー」。発売日が若干延びて残念だけど今回もイベントをドカ〜ンと紹介しよう。

リュー・ヤーが囚人地下組織、通称JLOのアジトに到着する直前、JLOのリーダー、リゴアテはアドゥーの帰りが遅いとイライラしていた。アドゥーとはビラニウムという鉱石を武器と交換しようとしていたところをビランに襲われて体を乗っ取られてしまった囚人だ。JLOはテロリストの地下組織だけあって入口までの道のりが非常に険しくなっている。前回で紹介した崖を登り切ってからも、さらに鉄骨の骨組みを登って行かなくてはならないのだ。落ちるとやり直しになってしまうが、時間制限があるわけでもないので、慎重に1歩1歩確かめながら登っていこう。

白い虎のような体をしているのがリゴアテだ。それにしても囚人達の組織なのにこんなに立派な設備があるとは驚きだ。

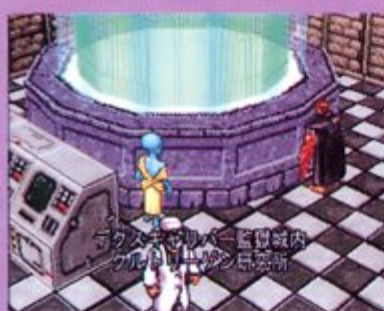
立体的に複雑に入り組んだ鉄骨でも、視点移動で構造を確かめることができる。がんばって登ろう。

この鉄骨だけ途中から色が変わっていて、いかにもアヤしい。そういう時には切りつけてみる。

すると案の定、バッタ〜ンと倒れた。これを足場にすれば登っていけそうだ。

そのころ……

同じ頃、監獄城内の研究所にいたクルトリーゲンのもとにアドゥー（中身はビランだが）を捕まえたという連絡が入った。アドゥーはどうやら拷問室に連れていかれるらしい。ビランは何を狙ってワザと捕まったのだろうか……。

この研究所では奇妙な緑色の液体と人間のDNAを使い、凶悪なモンスターを作る実験をしている。しかも、囚人を使って人体実験をするつもりらしい。この恐るべき計画を止めようとしているのがリゴアテ率いるJLOなのだ。

青い体をしているのがドックル。いくら命令とはいえ、こんな実験をするとは許せん奴だ。

クルトリーゲンはせかすのだが、あまりに恐ろしい実験のためドックルは慎重になる。

クルトリーゲンとドックルが会話しているところに報告が入る。

まさか中身がビランだとは思わず、アドゥーの不審な態度に疑問を抱く警備隊員。

ついに囚人地下組織、通称“JLO”に到着

やっとの思いでJLOに到着したリュー・ヤーは、リゴアテにビランが囚人を乗っ取ってこの島に潜入していることを話すのだが、バウンティ・ハンターという職業のために囚人達から恨まれていて、信用してもらえない。しかし、アドゥーを拷問室から無事に助け出してくれれば信用してくれると言う。ここは、ビランを再度捕獲するため、さらにクルトリーゲンの野望を打ち砕くためにも、アドゥーを救出してJLOに協力してもらおう。そのためにはデクスキャリバー監獄城内に潜入しなくてはならない。どんなワナがあるかもわからない危険な任務だが、やるしかないのだ。それにしても、囚人で構成されるテロリスト集団が正義で、監獄の所長が悪玉だったとは誰が想像できただろうか。

JLOと大きく床に書かれているから、ここがJLOの本部に間違いない。視点移動で調べてみるとリゴアテらしき人物がいた。さっそく話しかけてみることにしよう。とりあえず探索はその後だ。

リュー・ヤーは犯罪者を逮捕して監獄に送る立場だから、囚人である彼らにいきなり自分を信じろと言っても確かに無理かもしれない。だったら彼らの望みを聞いてでもとにかく信用してもらわなくては。

アドゥーを助け出すことを了解するとカギをくれた。このカギがあれば裏口からデクスキャリバー監獄城の中庭に出ることができる。なんだかうまく利用されたかな？

クルトリーゲンに取り入って治安係になった嫌われ者のダンク。ボコボコにしたのはオレだよ、オレ。

ビランがこの島にいるといっても、ピンとこないようで全く信用してもらえない。それだけビランというのは凶悪で、有名なモンスターということだ。

この話を聞くと、このジェイラーズ島というのはよほどすさんだところらしい。平和な日々は再びおとずれるのだろうか……。

こうして見てみると、地下組織のアジトといえどもかなり広く、たくさんの人がいるのがわかる。すみずみまで歩き回って話を聞き漏らさないようにしよう。

眼前にそびえる監獄城。裏口から潜入せよ

カギを使って外に出てみると、デクスキャリバー監獄城はすぐ近くにあった。城の入口付近にいる男はJLOのメンバーで、拷問室にいくには一度天井裏まで登っていけばいいということを教えてもらえる。この先はまた複雑に入り組んだダンジョンのようになっているから、この中庭を走り回ってリラックスしておくのもいいかも知れない。

このゲームでは、これだけ自由に走れる広いスペースは珍しい。意味もなく走り回って、視点移動をして遊んでいると、思わず本編を忘れて熱中してしまうぞ。

木に登ってみると高い城壁が見える。これからあの城の中に入って、天井裏まで登らなきゃいけないと思うと気は重くなるが、アドゥーのためにもがんばらねば。

彼に言われたとおりに壁をビシバシ切りつけてみると、ゴゴゴと音を立ててゆっくり開いた。もう後戻りはできない。気を引き締めて監獄城に潜入するのだ。

彼もアドゥーを心配しているが、バウンティ・ハンターであるリュー・ヤーに頼むのはあまり気が進まない様子。しかし、リゴアテの命令は絶対なのだ。

ここからが本番。デクスキャリバー監獄城内部に突入だ！

監獄城に足を踏み入れてみると、待っていたのは鉄骨とハシゴ。ここをひたすら天井裏まで登らなくてはいけないのだが、今までとは違って特殊なテクニックを使わないと登り切ることはできないぞ。

天井裏にたどりつくと、またＪＬＯのメンバーがいて、拷問室の場所を教えてくれる。今度は天井裏の鉄骨の上を渡ってそこまで行かなくてはならないのだ。ここではこれといったテクニックは必要ないが、足を踏み外すとリュー・ヤーが即死してしまってセーブしたところからやり直しになってしまう。拷問室に到着するまで一瞬たりとも気を抜くな。

視点移動で下を覗いてみると高さがよくわかる。ハシゴを登って鉄骨を渡り、またハシゴを登って、と繰り返しながら上を目指す。落ちても死なないが、１からやり直しになるのが死ぬほどツライのだ。

やっとの思いでここまで登ってきたけど、最後の最後で失敗して一番下まで落ちちゃう、なんてこともよくある。そんな悲しいことにならないように、最後まで油断せずに落ちついていこう。

直角ジャンプをマスターしろ!!

ここでは特殊なテクニック"直角ジャンプ"を使わないと先に進むことができない。まず左側にジャンプして、ジャンプの高さが頂点になったら方向キーの下を押して90度方向転換する。重要なテクだぞ。

ジャクがパタパタと飛んでいって、拷問室の場所を確認する。ジャクは数秒で着くが、リュー・ヤーはエライ苦労をすることになる。ああ、ジャクになることができれば、冒険がどんなに楽になることか……。

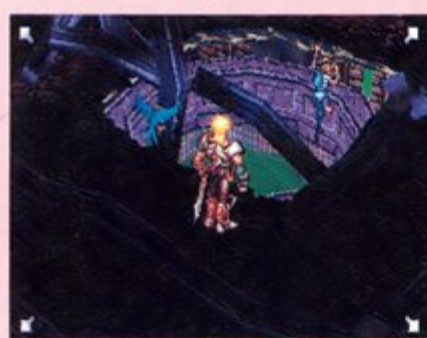
コワイもの見たさで、ついつい下をのぞいてしまう。ただでさえコワイのに、下を見るとさらに足がすくむ。高所恐怖症の人はこの綱渡りのようなシーンに耐えられないかも!?

拷問室を探すとアドゥーが見つかった。すでにピランは抜け出したあとで、かなり弱ってはいるが命は無事なようだ。どうにかしてここからJLOのアジトまで連れ出さなくては。

拷問室までたどり着いたけど、ここは拷問室というより処刑室に近い。お墓みたいなものまであるし、こんなところで拷問されたくない。早くアドゥーを助けてあげよう。

ヒロイン・女忍者コユキがここで初登場。だが……

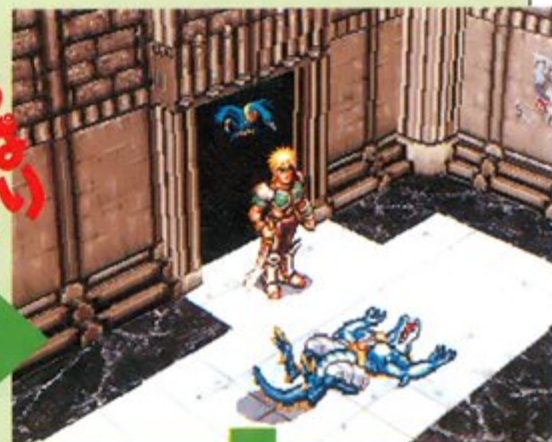
この天井裏のシーンでは、ヒロインのコユキが初めて登場する。ヒロインとは言っても、ここまでのイベントでは彼女に関する情報はほとんどなく、"青い服の女"ということだけで名前すら出てきていない。今後、彼女がどのようにイベントに絡んでくるかも全くの謎になっている。

コユキに関してわかっていることは、彼女は女忍者で、右のイラストの右手にあるバラの入れ墨はかなり身分の高い者の明かしだということと、右手は絶対に他人に触れさせてはいけないということ。クルトリーゲン研究所の奇妙な緑色の液体に落ちそうになっているコユキを助けるためには、コユキの手を引っ張りあげなくてはならないのだが……。果たしてリュー・ヤーは無事に助けることができるのだろうか。もし、助けることができなかったらどうなってしまうのか……。

青い服を着て壁につかまっているのがコユキ。下はクルトリーゲン研究所の奇妙な液体。人間のＤＮＡからモンスターを作り出すこの液体に、もし落ちてしまったら……。

こちらはデモムービーでのコユキ。左のイラストより大人っぽく見える。この場面はいつ登場するのだろうか。

アドゥーをかついで強行突破。これはホネだぞ

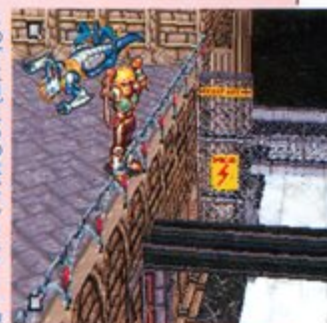
アドゥーと一緒にJLOのアジトまで戻ることになったがアドゥーは弱っているために天井裏のルートは使えない。そうなったら監獄城の内部を強行突破するしかないというわけだ。アドゥーは最初自分で歩き出して隣の部屋へいくが、リュー・ヤーが追いかけていくと倒れてしまっている。結局リュー・ヤーがかついであげるしかなさそうだ。

途中で高いフェンスがあって通れないところがあるのだが、そこでは遠慮せずにアドゥーをフェンスの向こう側にブン投げよう。そうするとアドゥーが向こうから扉を開けて通れるようにしてくれるぞ。途中で番犬が襲ってきたりするが、もしここでアドゥーを死なせてしまうと監獄城内で余計な戦闘が増えるばかりでなく、リゴアテにも信用してもらえなくなる。後の展開が非常につらくなるので、必ず生かしたままJLOまで運んであげよう。

結局アドゥーをかつぐことに。でも、アドゥーは監獄城の内部構造に詳しいから、頼りになるぞ。

下に見えるのは番犬の役目を果たすヴァンケーン。アドゥーをかついでいる間は剣が振れないからひたすら逃げまわるしかない。

アドゥーを床に置けば剣を振れるが、ヴァンケーンがすぐさまアドゥーを襲ってくる。矢も飛んできて、リュー・ヤー大ピンチ！

橋のような場所に出た。ここにヴァンケーンは見あたらないが、素直に渡れるとは思わないほうがいいだろう。

この下に見えるのはなんとスタート地点なのだ。アドゥーさえいなけりゃ楽に上がってこれただろうに……。

キケン！落ちるな！

動く床などから落ちてしまうと、リュー・ヤーがみるみると闇に吸い込まれて死んでしまう。気をつけよう。

バトルの連チャン、気を抜くな！

この3匹のブタはそれぞれブース・フース・ウースという。3連チャンでバトルだ。

どこかで見たようなこいつの名はジョンソン。やっぱり殺人鬼なんだろうな。

この床は連なってウネウネと動いている。一歩づつゆっくり行けば落ちることはない。

やや下方に、目指す入口が見える。あそこに行くためにはここを渡るしかないのだ。

なんとかゴールへ

ここでは一気にゴールまで紹介したが、この監獄城の広さはこんなものではない。まだまだたくさんの部屋や敵やワナがリュー・ヤーを待ち受けているのだ。

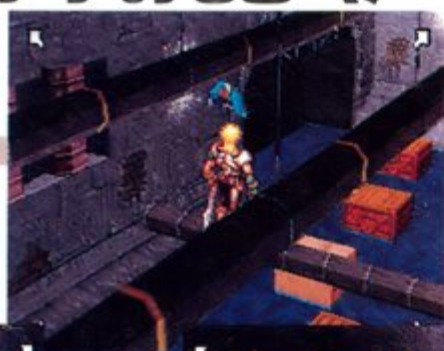
繰り返すが、ここで大事なのはアドゥーを生かしておくこと。自分の命よりも大事にするくらいのつもりで運ぼう。

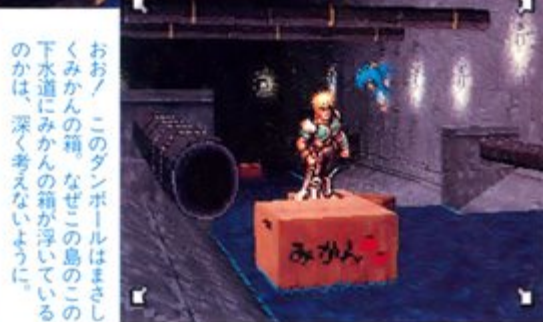
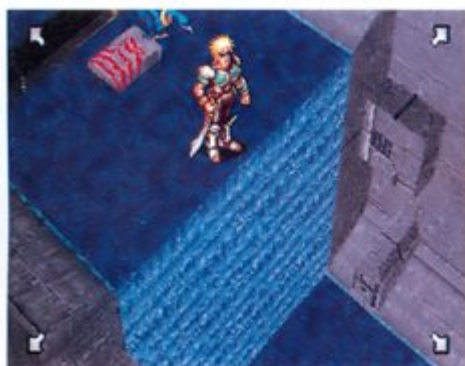
ここが監獄城から下水道に入るための入口。下水道を通ればJLOのアジトも近い。ラストスパートだ。

アドゥーのふるさと下水道。さあ急げリゴアテのもとへ！

この下水道はアドゥーのふるさと。アドゥーはトカゲのような生物だから、こういうところが好きなのだ。下水についたとたんに元気を取り戻して、１人で下水を泳いでいってしまった。取り残されたリュー・ヤーは浮かんでいるゴミの上を渡り、アドゥーのあとを追いかける。JLOのアジトはそれほど遠くないから、ここまで来ることができた人には楽にたどり着くことができるだろう。

アジトに無事たどり着くとリゴアテに信用してもらえ、JLOバッチというものをもらえる。これを持っていれば、監獄内にいるJLOのメンバーにいろいろと協力してもらえるのだ。もし、ここまでにアドゥーを死なせてしまっていると、バッチがもらえないどころかリゴアテと戦闘になってしまうぞ。

グリグリっと視点移動してみた。どうやら向こう側から下水におりられそうだ。それにしてもゴミだらけ なんとかならないものかなぁ。

上には何やらパイプのようなものが張り巡らされている。この上に登ることができれば楽そうなんだけど。ジャックは相変わらず楽そうだ。

下水に落ちないように慎重にジャンプして渡っていこう。しかし木箱はいいとして、ダンボールに飛び乗っても平気なのか？

おお！このダンボールはまさしくみかんの箱。なぜこの島のこの下水道にみかんの箱が浮いているのかは、深く考えないように。

下水道と言えども、けっこうきれいな滝だ。落ちると2度と上がってこれないから、探索したい場所が残っていたら探索してから落ちよう。

ここが下水道の終点。このハシゴを登ればJLOのアジトだ。普通ならワクワクして登るのだが、アドゥーが死んでしまっている場合は気が重いぞ。

ハシゴを登りきるとすぐ近くにリゴアテがいた。アドゥーが死んでいる場合はリゴアテが戦闘を挑んでくる。勝てばリゴアテをも倒してしまうことに。

初公開!! これがステータス画面"バウンティ・ハンター手帳"だ！

会話中やバトル中以外の時にXボタンを押すとこの画面になり、ここでいろいろなことができる。いわゆるステータス画面だが、このゲームではバウンティ・ハンター手帳という設定になっている。その証拠に左ページにはリュー・ヤーの身分証明書がある。普通、証明写真は悪人ヅラになっちゃうけど、リュー・ヤーは写真写りがいいみたい。

・アイテムのページ

手に入れたアイテムはこのページを開いて使う。アイテムを選ぶさいには、そのアイテムの簡単な説明が出るのでとてもわかりやすい。このゲームでは一度使ったアイテムはなくなってしまうから、溜まっていってジャマになることもないぞ。

・ジャクのページ

このページではジャクに手助けしてもうことができるがポイントを消費してしまう。ポイントは戦闘で敵を倒すことによって手に入るぞ。

HPを選べばジャクに体力を回復してもらえる。ポイントの消費量は少ないから、戦闘に入る前に回復してもらうといい。ヒントを選ぶとジャクにヒントを教えてもらえる。どうしても行き詰まったときにヒントを聞けば意外な道が開けるかもしれない。レベルアップを選べばリュー・ヤーを強くしてもらえるが、大量にポイントを消費してしまう。腕に自信のある人は無理にレベルアップしなくても大丈夫だ。オプションは本編とは関係ない、音楽などの設定を行う。

・そうびのページ

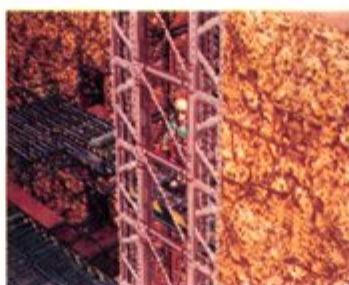
武器や防具を装備するにはこのページだ。武器や防具を選ぶと、攻撃力や防御力のプラス、マイナスが表示されるという、親切設計なよくあるタイプのものだ。やっぱりこういうところはオーソドックスでわかりやすいのが一番ということか。

・ステータスのページ

ここではリュー・ヤーの状態をみることができるほか、バトル中に捕らえた敵がどんどん表示されていく。捕らえた敵をどうするのか、細かいことは明らかにされていないが、使うことができるようだ。詳しいことはそのうち紹介するぞ。

クライマックス、西垣氏が直々に語る気になる部分

ここまでを振り返って。そして今後の発展は？

次号で紹介した、リューがアドゥーを救出するまでで、僕らが、P1(パラレル1)と呼ぶシナリオの約4分の1ですね。ドラマの密度とボリュームに関しては、相当濃いです。イベントを全てポリゴンのマップに組み込んでいくわけですから、もう大変ですよ。それにイベントについても誌上ではなかなか伝えきれないんですが、カメラワークもすごく凝っています。正面に周り込んだり、真上からグルグル見下ろしたり、クレーンカメラで映画的なイベントになってますので新鮮だと思いますよ。シナリオの展開も今号のアドゥー救出ミッション以降、あっと驚く展開になっていきます。いったい誰にビランが乗り移ったのか？　そして奴の目的は何なのか？　コユキの目的は？　などが次々と明らかになっていきます。それに今号のアドゥー救出のミッションもそうなんですが〝イベントとアクションと分岐〟を巧みにフューチャーした設定を行うことにより、ゲームにありがちな〝やらされている感〟を極力減らして、より感情移入できるように作っています。これは余談なんですが、〝ビランが誰に乗り移っているのか？〟を推理して、当てなきゃならないシーンなんかも用意していますので、盛りだくさんですよ。

地下鉱山の作業用エレベーターに乗り、ビラニウム採掘場に向かう。ビランはどこに消えた？

見ているだけで熱気がムンムンと伝わってきそうな溶岩地帯。落ちたらやっぱり即死かな。

西垣伸哉氏

このゲームのプロデューサーを務める西垣氏は、現在開発が追い込み段階のために、超多忙な日々を送っている。しかし、このコメントの依頼をイヤな顔一つせずに引き受けてくれた。尊敬すべきお方なのである。

このゲームのウリの一つなだけあって、とにかく立体感がすごい。こういうところでは素通りしないでグリグリしたくなるのだ。

巨大なクレーンを見上げるりゅー・ヤー。このクレーンも何かのイベントに関係しているのだろうか。まさかぬいぐるみを取ったりするワケじゃないよな。

直撃!!パラレルシナリオとは？ 予告編

現在2本目のシナリオ組み込みの佳境に入ってるところなんですが、やはりパラレルシナリオの真髄は、1本目をやりおえた後ですね。1本目の「ダークセイバー A HUNT FOR THE EVIL」でビランを追ってジェイラーズ島で様々なドラマを経て最終的には決戦になるんですが、この1本目のドラマは、まるまる2本目以降のシナリオの伏線なんです。ビランにより監獄がパニックになるクルトリーゲン所長、ビランによりテロ計画が崩れてしまうJLO、etc.。1本目のドラマを支える彼らは、もし最初にビランを倒してしまうと、どうなっていくのか？　これらをすべて実体験できてしまうという途方もないもの…それがパラレルシナリオなのです。

というわけで、西垣氏に忙しいスケジュールの合間をぬっていただいたコメントなんだけど、読んでみて驚いたんじゃないかな？　ここまでの紹介記事を見てて、「そんなにイベントを紹介したら買ってからの楽しみがなくなっちゃう！」なんていう心配をしていた人も安心してもらえたと思う。今までのマルチシナリオ制のゲームでは、途中が違っても結局最後のボスは同じ、なんていうものが多かったけど、それらとは全く違うパラレルシナリオシステム。もし、最初にビランを倒しちゃったら、ジェイラーズ島にビランが上陸しないことになってアドゥーはビランに襲われなくなるから……。ということは最後のボスは？

次号でもド～ンと紹介する予定なので、楽しみに待っていてほしい。

ここは見ての通り図書館だ。この蔵書の中にはビランについての情報もあるのだろうか。でも、それを探すとなると大変そうだな。

ベルトコンベアーがたくさん見えるけど、何かの工場なのかな？　だとしたら囚人しかいないこの島で何を作っているというのか。謎だ。

トロッコのレールを発見。うおお、早く乗ってみたいぞ。やっぱり猛スピードで鉱山の内部を駆け回るんだろうな。今から楽しみだ。

天外魔境 第四の黙示録 The Apocalypse Ⅳ

ライターから一言

いわゆる西洋ずれしたファンタジーが横行する中、サムライ魂とフロンティアスピリットの出会いを背景に持ったRPGの出現に期待です。ところで、天外シリーズといえば、マントーを思い出すのですが、果たして登場の機会はあるのでしょうか？（綱島不二屋）

●ハドソン●発売日未定●価格未定●RPG●全年齢推奨

新大陸で暴れ回れ！雷神!!敵は暗黒教団の十二使徒!?

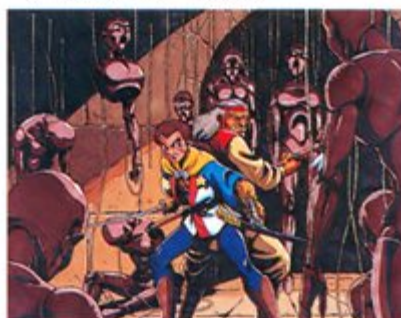
左はカリフォルニアエリアのボス、ロン・テリーの最後。千の顔を持つといわれ、ハリウッドに君臨したロン・テリーも、暗黒教団の使徒の1人だ。各エリアに潜むボスを倒しながら進むシリーズの伝統は守られている。下はトラップに乗り、攻撃する雷神。軽業師のようだ。

雷神

遥かな東方の国・ジパングに伝わる火の一族の血を受け継いでいる雷神が、この第四の黙示録の主人公だ。刀を用い、卑怯な手を好まない点は、サムライにそっくり。

天外魔境シリーズの４作目として、いよいよ本格的な制作活動が開始された「第四の黙示録」。

開拓時代の北アメリカを舞台に、絶対神による新たな世界の構築を狙う十二使徒たちと、それを阻止しようとする火の一族の血を受け継ぐものたちの活躍を描いた超娯楽大作だ。期待せよ。

今回は魅力的なメインキャラのイメージボードを一気に紹介。雷神と各キャラクターの出会いや、華々しい戦闘の模様を想像するだけでワクワクするね。

雷神とともに戦う仲間たち

夕能

肩に浮かぶ火の紋章が語るように、彼女も火の一族だ。故郷の村が焼き討ちにあってしまい、怒りが頂点に達している。この後、信じられないパワーを発揮して、敵を圧倒する。

禅剛

自称・火の一族のアメリカ人、禅剛。最初はやや足手まといの感があるが、物語後半では戦闘にいなくてはならないキャラに成長する。上はささいなことで、酒場で大暴れする禅剛。わがままで自分勝手な性格は困りモノ。

レッドベア

謎に包まれた出生の秘密を持った、雷神の育ての親。雷神を抱えて、荒波の中をくぐり抜けたレッドベアは、彼の母親を知る者かもしれない。魔物ハンターとしての技術を雷神に授けただけでなく、武闘家としての生き方をも教えた雷神の師匠だ。彼もまた火の一族に関係する者なのだろうか？

チェリー・アープス

普段は気の弱い保安官だが、酒を飲んだ途端、ド派手なヒーロー・エースに変身する。変身後の性格は、カブキ団十郎を思い出させるが……。

敵か？味方か？

火門

忍者とは謎が多いものだが、火門もその正体や目的は謎なのだ。

都来

謎の武器商人・都来。序盤のエリア・アラスカで初めて登場する。

IREM ARCADE CLASSICS

アイレム アーケード クラシックス

3本入って楽しさ200%!

80年代にゲームセンターで活躍したゲームが3本収録されているのが、この「アイレムアーケードクラシックス」。今回はリアルタイムでゲームを楽しんでなかった人向けに各ゲームのコツを紹介するぞ。

完成度 100%

ライターから一言

現在20ン歳の僕が小学生の時分、胸をドキドキさせながらゲームセンターで遊んだ、あの名作ゲームたちにこうして再会できるなんて、嬉しすぎて涙が止まらないス。こうなったらシリーズ化して、もっと激マニアックなゲームも出してほしいもんスね。　(柴山)

●アイマックス●発売中●5,800円●ETC

スパルタンX

主人公のアクションを熟知しよう!!

80年代にゲームセンターで活躍したゲームが3本収録されているのが、この「アイレムアーケードクラシックス」。今回はリアルタイムでゲームを楽しんでなかった人向けに各ゲームのコツを紹介するぞ。ぜひ参考にしてくれ。

	立ち	しゃがむ	ジャンプ
パンチ	間合いは非常に短いが、敵を倒した時の点数がキックより高いぞ。	立ちパンチ同様間合いはかなり短い。あるボスに対しては強力な武器に。	よほどタイミング良く出さない限り当たらない。使い道もないに等しい。
キック	基本的な攻撃。攻撃範囲が広くリーチも長い。敵を倒した時の得点は低い。	敵の足元を狙って出す足払い。リーチが長くどんな状況でも使える。	投げナイフなどの足下への攻撃を避けながら出すのが有効な使い方。

敵キャラ対処法を学べ!!

敵A

全ての面で涌いて出るザコ敵。パンチやキックの一撃で倒せる。主人公を捕んで体力を奪う。捕まれたら方向キーを左右に入れて振りほどこう。

敵B

一定数の敵Aを倒すと出現。2回攻撃しないと倒せない。ナイフを投げて攻撃してくる。上段はしゃがみで、下段はジャンプして避けよう。

敵C

3面以降で登場する。しゃがみ攻撃でしか倒すことができない。まれに放物線を描いてジャンプしてくる。ジャンプ攻撃などを使って倒そう。

竜

2面では頭上から物が落ちてくる。当たるとダメージを食らうが地面に落下しても……。

中から竜が現れ炎を吐いて攻撃してくる。立ち攻撃で倒すかしゃがんでかわそう。

蛇

この壺も地面に落下して割れると中から蛇が現れる。蛇は攻撃しても倒すことができない。素直にジャンプして避けよう。

蛾

4面前半で登場する。フラフラと主人公に近づいてくる。早めに倒しておきたい。

爆弾

2面で出現。地面に落下しないが、一定時間経つと3方向に破片をまき散らす。ジャンプ攻撃で破壊しよう。

10-YARD FIGHT

アメフトを題材とした「10 YARD FIGHT」。このゲームでも、実際のアメフト同様、試合での作戦が重要な要素となる。フォーメーションは自動的に選択されるが、相手のフォーメーションをすばやく見極め、パスかランかの選択を決定することが大事。ファーストダウンを奪うにはとにかく前進あるのみだ。

パスを効果的に使おう!!

一気に距離を稼げるのがBボタンでの縦パス。敵の間をぬってパスを出そう。インターセプトには注意。

敵のサイドを突いて、ラン攻撃に持ち込む場合には、Cボタンでの横パスが有効だ。すばやく出すのがコツ。

つかまれたら 振りほどけ!

敵に捕まれてしまったら、方向キーを動かして振りほどこう。ただし振り切ることは3回までしかできない。4回目には潰されてしまうぞ。

タックルをよけろ!!

敵のタックルを食らってしまうと一発で潰されてしまう。敵がタックルのモーションに入ったら注意しよう。

Zippy Race

「ジッピーレース」のポイントは、とにかくコースを覚えてしまうことに尽きる。何回もやり込んで、コース上での分岐点や障害物の場所を頭に叩き込もう。

敵車を避けるには

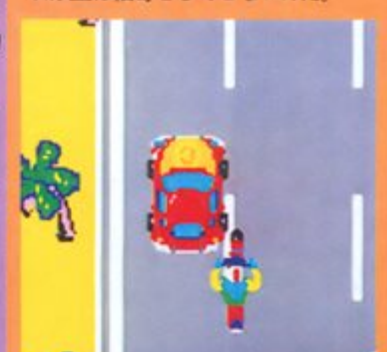
プレイヤーのジャマをする存在として、常に現れるライバルカーがある。プレイヤーに対してガンガン幅寄せしてくるライバルカーは、かなりイヤな存在だ。ただし、プレイヤーのバイクの前輪が、敵車の後ろ端にかかれば それ以上は幅寄せしてこないのだ。

完成度 100%

メーカーから一言

皆さんこんにちは。うららかな春のひととき、少し眠くなっちゃいますね。しかし、我等が開発陣は寝る間も惜しんでがんばっています。といっている間にマスターができたそうです。では、私はこれを届けに行ってきます。それでは。　（嵐の広報・東山）

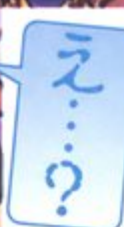
●マイクロキャビン●5月31日発売予定●6,800円
●RPG●1人プレイのみ●全年齢推奨

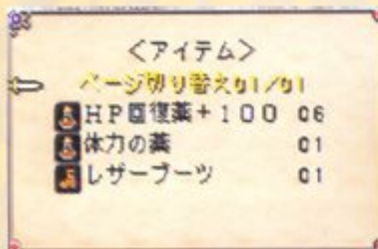
開発も終了まで秒読み段階となり、発売日も決定！　おとぼけヒロイン、ルシオンの人気も急上昇中だ。今回は発売直前ということでゲーム序盤の流れを紹介していこう。それにしてもルシオンっていいよなぁ……（何が？）

この「ソード＆ソーサリー」の注目すべき点は、キャラクター同士のノリのいい会話とフィールドの立体表現にある。中でも面白いのはキャラクターが会話中に心で思ったことなどをナレーションで突っ込んでくれるところ。このツッコミがツボをついていて、つい、笑ってしまうのだ。地形の立体表現も、起伏のある地形の上を歩くとスムーズに拡大縮小して見事に地形のボコボコ感が表現されている。フルアニメーションのオープニングも見ものだぞ！

ナレーションによるツッコミが絶妙なのだ！　これは必見だぞ！

フィールドには時間の流れが

キャラクターの多彩な表情に注目!!

会話の内容によってこのように様々に表情が変化する。真ん中のルシオンがすごく愛らしいよね。

これがステータス画面の詳細だ

このステータス画面は、原則として会話中と戦闘中以外ならいつでも確認することができる。特に戦闘に影響を与える隊列や武器、防具などの装備はマメにチェックしておいたほうがいいだろう。

かなり細かいところまで検索できたり設定できる。特に隊列の設定は忘れないように！

キャラクターステータスで能力情報もすぐわかる。魔法による耐性の設定もあるのだ。

障害物を利用できる戦闘シーン

戦闘シーンは見下ろし視点で展開される。攻撃方法は武器で攻撃する通常攻撃と魔法攻撃の２種類（キャラによって特殊攻撃もある）があるぞ。自キャラや敵の目の前に障害物があると、その障害物が壊れるまで攻撃できないのがポイント。

戦闘フィールドでは一回の移動距離に制限がある。よく考えて移動しよう。

戦闘での重要ポイントになる〝障害物〟。敵が弱い場合は早めに破壊を、強い場合は障害物を盾にして戦おう。障害物の耐久力も頭に入れて戦うと効果的だぞ。

通常攻撃

武器を得意とするキャラクターや、魔法を使えないキャラクターはこの通常攻撃で戦うことになる。もちろん、障害物にダメージを与えることもできるぞ。

魔法攻撃

魔法が得意なルシオンは、通常攻撃の他に魔法で攻撃することができる。魔法はキャラクターのレベルに連なってそれぞれ、魔法レベルが上がっていくぞ。

ルシオン旅立つ！ 今回は序盤の展開を紹介だ

これがルシオンの初登場シーン。語尾に☆がついた口調が特徴だ。

塔内部にある倉庫で旅支度を整えるエルゴート達。塔内には役立つ道具だけでなく、貴重な情報を教えてくれる人達もいるのだ。全員から話を聞いたらいざ、塔の外へ……。そういえば塔内に取れない宝箱があったけどあれは……？

ピナコテイクの塔
ルシオン登場／

大魔法使いコッキンドールが住むピナコテイクの塔。エルゴートは夜になると狼人間になるという奇病にかかったため、治してもらおうと塔を訪れたが、コッキンドールは留守。だが、塔にはコッキンドールの弟子ルシオンがいた。エルゴートが事情を話すとルシオンは占いをしてみようと言いだす。水晶で占ったところ、ミラドールを訪れろ、というお告げを受け、留守番に退屈していたルシオンは水晶玉のお告げと偽って自分もミラドールまで同行させるようエルゴートに告げる。何かうさんくさいものを感じつつもエルゴートは脳天気娘ルシオンを引き連れミラドールを目指す。その先に暗雲が立ち込めていることも知らずに……。

村が奇病に冒され、夜になると狼人間に。エルゴートも……。

この宝箱は？

開拓村
道具の準備はここで

ピナコテイクの塔を後にして南東の方角へ進むと開拓村へとたどり着く。ここでは、イベントなどが発生しないので無視してもいい。ここを拠点にしてレベルアップに励むのもいいかも。

ここでは情報収集と身支度に専念しよう。中には役に立つ情報も……。

ババチョップ村
ミミナガは臆病者!?

開拓村からさらに東に進むとババチョップ村がある。ミラドールへ行くためにはチチボラの洞窟を通り抜けなければならないが、凶暴なオーガーが襲撃してきたため、チチボラの洞窟は封鎖になる。なんとしてもオーガーを倒さなくてはならないが、モールベア戦士の跡継ぎのミミナガは臆病で戦いたくないという……。

ババチョップ村は洞窟で構成されているので迷路のようだ。

チチボラの洞窟
初めてのダンジョン

ルシオンの色じかけ(？)の説得により、ミミナガに洞窟まで案内してもらうルシオン達。ここでミミナガは村へ帰ろうとするが、1人で村まで向かうことの危険性を説得するルシオン。納得したミミナガはしぶしぶとオーガー排除に同行することにする。このチチボラの洞窟内は、複雑に入り組んでいてなかなか洞窟の奥までたどり着くことは難しい。モンスターとの死闘を続け洞窟内をさまよい続けるルシオン達。そしてついにオーガーヘッドを発見／　ルシオン達はこの強敵に勝てるのか？

洞窟に入ってみるとかなり広い。オーガーはどこだ？

ついにオーガーヘッドとの対決だ。オーガーヘッドは破壊力がすさまじいので障害物をうまく使いながら戦おう。

再びババチョップ村

無事、オーガーヘッドを倒しババチョップ村へ戻る一行。早速村長にオーガー退治の吉報を伝えにいくと、村長は非常に喜んでくれる。しかし、自らの臆病を恥じたミミナガは、自分を鍛えるためにルシオン達に同行することを決意する。村長も許してくれ、新しい仲間を加えたルシオン達。この先にはどんな苦行が待ちかまえているのだろうか…。

見事、オーガーを倒した。もう、ミミナガは臆病じゃない！

ミミナガは自分を鍛えるために同行を決意する。

S&Sのイラストを大募集するぞ！

今回、「ソード&ソーサリー」の発売を記念してイラストを大募集します！　イラストにはどのキャラクターを描いてもOK。キャラクターはハガキまたは、ハガキ大の紙にカラーで消えにくい画材を使って描いてね。マイクロキャビンより5名様に中北晃二氏のサイン入りテレカをプレゼント。締切は5月15日で～す。

［あて先］〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク㈱　セガサターンマガジン編集部
「ソード&ソーサリーイラスト募集」係

TETRIS S

元祖!? 落ちゲーついに登場!

完成度 90%

メーカーから一言

なつかしのテトリスをさらにグレードアップして開発を進めています。きれいなバックグラフィックと、ファンなら泣いて喜びそうなミュージックも用意しました。セガール君も出演して、遊びがいのある一作になってます。発売を楽しみにしていてね。(開発　T)

●BPS●5月24日下旬●5,800円●PUZ(落ちものパズル)
●2人同時プレイ可能●全年齢推奨

説明無用のパズルがサターンにやってきた!!

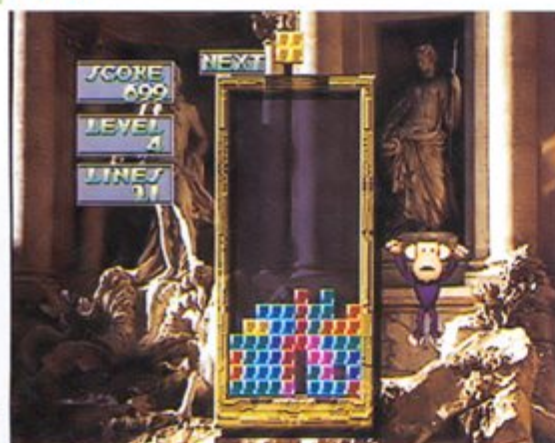
アーケードゲームをはじめ、パソコンや各種ゲーム機に登場し、そのいずれもがかつて爆発的にヒットした「テトリス」。ゲームユーザーでは知らない人のほうが少ないと思うが、簡単にルールを説明しておこう。

まず、縦長のフィールドの上からブロック（7種類あり。出現順序はランダム）が1つずつ落ちてくるので、それをボタンで回転させ、適当な位置に積む。後はこれを繰り返していく。

そして、積んだブロックが横方向にきっちり隙間なく詰まれると、その列が順次消えていくというわけだ。他に小難しいルールはないが、フィールドの最上段までブロックでふさがってしまうとゲームオーバーだ。

サターン版は、基本的にアーケード版の「テトリス」に準じた作り。モードは1人プレイの他に、対戦（対人、対コンピュータ）モードがついている。

サターンオリジナルデモが挿入されたぞ!!

ちなみにこれは本邦初公開（じゃないかも？）のサターン版オリジナルムービーデモ。4マスで構成されたブロックがベルトコンベアで運ばれ、ドカスカ積まれていくという、テトリスのスーパー・バロックな世界観（？）を再現した内容だ。昔のテトリスにはなかった、なんともシュールなオマケである。

クラシックテトリス

背景以外はアーケード版の「テトリス」とほとんど同じモード。1人プレイでひたすらスコアを伸ばし、何ライン消せるかをストイックに追求するのだ。なお、新たにコンティニュー機能が追加されており、そこまで進んだレベルの1つ下から再開可能となっている。なお、乱入対戦は不可。

燃え燃えテトリスVS コンピュータ&プレイヤー

コンピュータか人間と対戦するモード。ルールはクラシックテトリスと同じだが、2列以上まとめて消すと、相手側のブロック落下速度を一定回数アップさせられる。ちなみにアイテム類はいっさいないので、純粋に当人の腕前だけが頼りとなる。なお、勝敗は3本勝負の2本先取で決定。

受け手から送り手へ。新世代ゲームを担う若者達へ贈る

ゲームクリエイターへの道

最近、どこのメーカーと話をしていても出てくるのが、クリエイター不足に関して。今業界は、若い優秀なクリエイターの登場を真剣に待っている。〝遊び手〟から〝作り手〟へ。キミの才能を生かすチャンスはいたるところに転がっている。

ゲームが日常の風景に溶け込みはじめて十数年。新世代ゲームマシンの登場により、リアルで高度なゲームが続々登場しているが、その本質にある〝楽しさ〟は変わらない。今の若い世代にとって、ゲームは非常に身近なものだし。当然、中には将来の職業としてクリエイターを目指している人もいるだろう。そんな人に送るのがこの小特集。最前線のクリエイターの声、スクール情報、実際の仕事内容から、自分の才能の生かし方を学んでいってほしい。

SHINING WISDOM
(for SEGA SATURN)

この人に聞け!

その会社のノウハウを利用してビッグになるくらいの意識を持て

HIROYUKI TAKAHASHI

株式会社ソニック 代表取締役
高橋宏之

日本大学芸術学部卒。大学時代に演劇、テレビ制作の企画等を経験し、普通の社会人に。27歳の頃にファミコンに出会い、魅了される。ひょんなことからエニックスへ入社し、ドラゴンクエストⅢ、Ⅳの広報とディレクションを担当する。独立後クライマックスを経て、1993年に株式会社ソニックを設立。MD、MEGA-CD等でシャイニングシリーズを、そして昨年はセガサターンで「シャイニング・ウィズダム」をプロデュース。

社会人になったとき、ゲームは個人的には好きでしたが、ゲーム業界へ転職するなんて夢にも思っていなかった。エニックスも、ちょっと気になる企業の1つという感じでしかなかったんです。当時って業界自体不思議な世界だったし、いったいどういう人たちが、どうやって作っているのかわからなかった。そんな中で、わからないながらも広報や企業とのやりとりを通して、堀井雄二さんや制作スタッフと親しくなっていって、むしろゲーム制作の難しさを実感したんです。まあ、いろんなことをドラクエで学ばせていただきましたよね。やっぱり1回くらい失敗しなければダメかもしれない。自分の何がいけなかったのか、足りなかったところを改めて、次へチャレンジする。その連続じゃないでしょうか、ゲーム作りって。

企業経営ってことを考えると、だんだん現場を離れざるをえないことがありますが、それは会社を大きくしようという気持ちがあるからそうなるんでしょうね。エンターテインメントの場合は数を作ればいいというものではない。僕は資金的な余力があれば、経営なんて考えずにゲーム作りに専念したいというほうなんで。ゲームってまだまだ面白いですよ。システム的によそにないものを作るとか、ビジュアルインパクトを求めるとか、いろんな切り口が考えられる。僕が目指すのは、斬新なゲームデザインという部分。どう遊ばせるかという操作系の面白さってゲームに求められてる部分だと思う。僕らのような小さいところは、いろんな制約の中で作らなければならない場合もある。だから内容の作り込みはもろちん、誰にもできなかったことをやろうという方向性をしっかり打ち出すことが大切なんです。そういうアイデンティティを各企業が持てるというのが、ゲーム制作の面白いところだなという気がします。

うちの会社でも専門学校生を採っていますが、なぜ採るのかというと専門学校を出ているということは、紛れもなくそいつはゲームを作りたいと思っていることが証明されているからです。一般で募集すると、ゲームを知らない人がいるんですね。ただ景気よさそうだからとか、話題になっているからとか。僕らの業界って今良くても、来年わからないじゃないですか。だから、その会社のノウハウを利用してビッグになるチャンスを作るくらいの考えでいてほしい。専門学校を出た人も、それだけで就職が保証されるわけではないですし、そこで何を学びたいのか、自分で課題を設けてやってほしいですね。

高橋兄弟はどのようにしてゲームに関わり、成功したのか

Beyond the Beyond
(for PlayStation)

大学を卒業してすぐに入った会社で驚いたのが、コンピュータで作った資料のプレゼン能力の高さ。僕は文系だったので、普通に就職したわけですが、その会社にはＩＢＭのマシンがあって、上司に企画を通す時によく活用してたんです。考えてみれば小さい頃にTK-80というマイコンを持っていて、１、２年やたらハマっていた時期もあったんですよね。改めてコンピュータの面白さに魅せられて、ビジネス系のコンピュータ会社へ転職したんです。でもそこで作るものといったら非常に限られた世界でのシステムがほとんどで、もっと広い範囲のユーザーに喜んでもらえるものが作りたくなってきたんです。で、たまにゲームをやったら、すごく進化してたんでビックリして、ゲームの虫がうずいてくるし、コンピュータのプログラムは面白い。兄の働いている環境が正直うらやましくなって、誘われるままにこの業界に飛び込んだわけです。

入った当初は、面白いものをどうやって表現すればいいのか、ずっと考え続けていた。特に兄がいるということもすごいプレッシャーになっていましたから。端から見ると楽に見えるかもしれないけど、世間からはやって当たり前、できて当たり前に見られるから、どれだけプラスαを作るか、その葛藤がありました。その葛藤は多少薄れてきてはいますが、とにかく良い物、面白い物を作っていこうと部分では変わりたくない。結局僕の根っこの部分には、多くの人たちに対して「こんな面白いゲーム作っちゃったよ」と言いたいというのがあるんです。

今の時代、ゲームにだけ詳しいというだけでは、エンターテインメントというくくりで考えた場合、クリエイターとして生き残れない。だから、いろんな物にいつまでも好奇心を失わないような姿勢って絶対必要だし、それをプロの目で見られるようにしなければならない。「これ面白いな」だけで終わったのでは、自分で面白いものを作れるはずはありませんから。物事に対して、論理的に整理できるような知識とか、分析能力が必要なのではと。そういう目ができてくれば、学校選び、仕事選びにも役に立つと思います。将来的に自分がどんな立場でやるのが一番合っているのか。どうすれば能力を発揮できて、キャリアを身につけることができるのか、漠然とでもいいから考えてほしい。若いうちは考える時間がたくさんあるのだから、いろんなことに興味をもって、そして打ち込んでみてほしいですね。ゲームに限らずね。

好奇心を失わない姿勢を持ち 分析するプロの目を養え

SHUGO TAKAHASHI

株式会社キャメロット 代表取締役

高橋秀五

学習院大学卒。小さい頃からコンピュータに親しんでいたものの、大学卒業後宏之氏同様まったくコンピュータとは関係ない会社へ就職。ビジネス系のシステムエンジニアを経た後、兄宏之氏の誘いで株式会社ソニックへプログラマーとして参加。「シャイニング・フォースⅡ」「シャイニング・フォースＣＤ」等を担当。昨年独立し、株式会社キャメロットを設立。プレイステーション「Beyond the Beyond」をリリースした。

代々木アニメーション学院

アニメーション＝「生気創造」という意味。代々木アニメーション学院は、命の骨組みをとらえるためのデッサン力を徹底的にきたえ、魂がワッと喜ぶビジュアル造形のできるプロフェッショナルを育成中。

DRAWING

ＣＧのリアリティを追求する。それは第一に人間のリアル描写から。

代々木アニメーション学院はその名のとおり、そもそもはアニメーション技術教育がメインの学校だったのだが、現在ではメディアの広がりに合わせて、最新ＣＧなどの授業もさかん！98やＭａｃを使ってＣＧ画像を作ったり、文部省認可のＣＧ資格をとるためのコースとか、クラスは多彩。

ただしＣＧといえど動きの基本はアニメだから、絵の技術を学ぶ時間は圧倒的に多い。たとえば登場人物の動きや芝居が自然になるように、「人体創画」という授業で、人の筋肉のつき方や筋の動き方を分析しながら描いてみて、人間の動作の法則を学びとる。それに３次元描画に不可欠の遠近法や色彩設計の授業etc。さらに特徴的なのは、自分が作ったキャラクターをいろいろアレンジしながら、ゲームの世界をよりドラマチックで面白く追求していく、そんな独特の発想トレーニングの時間をもうけていることである。

なんといってもゲームは、キャラクターとそれを取りまく世界をどれだけ魅力的にするかが鍵だ。最近は、ＣＧのリアルなポリゴン映像が増えているけど、機械的でなじめないって人がけっこういるらしい。やはり人の感性が創り出すアニメをベースにしてコンテンツした方が、温かみや人間味があって感情移入しやすいらしいのだ。だから人の体をちゃんとデッサンすることから始めなければ、本当に人間っぽいキャラクターはできてこない。このことは、アニメキャラはもちろん、デジタル転換で創造される3D映像にはなおさら重要なことである。

ここまでのテクニックを教えてくれる学校は日本でも数少ない。

えぐり抜いた発想としのぎをけずったテクニックがないと、生きたビジュアルは作れない

技術力

INDEX

Bigだからではなく、Bestを願う学校だからこそできる充実の設備＆制度

アニメーター科、ＣＧアニメ・ゲーム科などに代表されるビジュアルアート系学科は、伝統と実績が抜きん出ており、全学科とも内容・設備ともに高い充実度を誇る。たとえば、ＣＧアニメ・ゲーム科の教材は、すべて学院全校の担当の先生方によるオリジナル版で最新情報を満載。学院は全国11ケ所に展開しているが、カリキュラムは綿密な連携によって進行するから、地元にいながらにして代々木本校と同レベルの授業を受けることができる。とくに来期からは衛星放送システムを導入するので、全国寸分くるわぬ同レベルの授業が実現する。

また地元を離れることになっても、専用寮があるから安心だ。たとえば東京に12棟など、札幌校､大阪校をはじめとする7つの各地方校に専用寮があり、希望者全員が格安で入居でき就職者は卒業後にも２年間住み続けられる。他に学院と契約した共同寮、アパートもある。

学生生活の実を上げるもうひとつの大きなささえは、健康管理だ。それについては、学院生なら無料で24時間医療・保健のケアーをしてくれるホーム・ドクター制度もあるので常に安心して勉強に集中できる。

現役君こんにちは

小林裕幸　1年

小説や漫画を読むのが好き。目下「指輪物語」（トールキン）を読んでます。最近は森の中で迫りくる敵と闘いながら生きて行くゲームを作りました。夢は自分のゲームを世に出すこと。

■後輩へのアドバイス：

「楽しちゃいいものはできないよ。とにかく自分で努力しなくちゃね」

GUIDANCE SCHEDULE

無料一日体験入学

	東京校	原宿校	大阪校	名古屋校	福岡校	仙台校	ひがし校	札幌校	広島校	大宮校
6月	6/16（日）	6/2（日） 6/16（日）	6/23（日）	6/23（日）						
7月	7/7（日）	7/7（日）	7/14（日）	7/14（日）	7/21（日）	7/21（日）	7/7（日）	7/28（日）	7/28（日）	7/20（祝）
8月	8/1（木） 8/18（日）	8/1（木） 8/18（日）	8/2（金） 8/18（日）	8/2（金） 8/18（日）	8/19（月）	8/20（火）	8/18（日）	8/21（水）	8/22（木）	8/25（日）

学院説明会

地区	北海道・東北						信越・北陸				関東・東海		
市	旭川	青森	秋田	盛岡	郡山	福島	新潟	長野	金沢	福井	宇都宮	横浜	千葉
	8/1（木）	8/20（火）	8/21（水）	7/28（日）	7/29（月）	8/22（木）	7/30（火）	8/19（月）	8/22（木）	8/23（金）	8/26（月）	8/23（金）	7/20（祝）

地区	関東・東海		近畿・中国・四国							九州		
市	静岡	高崎	京都	和歌山	岡山	松江	松山	高松	高知	宮崎	大分	熊本
	7/7（日）	7/21（日）	6/30（日）	8/22（木）	7/31（水）	8/21（水）	8/20（火）	8/27（火）	8/25（日）	7/14（日）	7/28（日）	8/25（日）

代々木アニメーション学院

社団法人　日本映画テレビ技術協会員　財団法人　日本視聴覚教育協会員　社団法人　日本漫画家協会員

〒151　東京都渋谷区代々木1-20-3-PN4

0120-310-042（才能を世に）FAX 0120-310-595（才能すごくいい）

東京コンピュータ専門学校

きみの可能性をバージョンアップ

3C
Communication
Concept
Creation

TICSで学ぶものはコンピュータの最新技術と知識、それに3つのCである

【Communication】(対話力)、
【Concept】(判断力・問題解決力)、
【Creation】(創造力)。

受け身だけの授業では、伸びない力もある

ゲームプランナーの仕事は、ゲームの企画構成だけではない。ゲーム制作はシナリオライターやプログラマ、グラッフィカーたちとの共同作業。プランナーはそのまとめ役として、スケジュールを管理したり、各担当者と話合って意見をまとめ、ときには相手を説得したりしなくてはならない。まさに3Cをフルに要求される立場だ。

ＴＩＣＳでは、そんなゲームプランナーを育て上げるために、講師と生徒がとことん会話する。講師はそれぞれの生徒たちが何に興味を持っているか把握し、生徒たちが漠然と思っていることにどんどん質問を浴びせて、疑問を抱かせる。そうすると、生徒たちは自ずとあれこれ考え、自分の思考を具体化して整理していくことになる。この訓練を繰り返すうちに、生徒たちは相手の言いたいことを理解し、自分の考えを表現する力をアップさせていくわけだ。

こんな授業は、生徒８０人に対して１０人の講師が向き合い、ほとんどマンツーマンに近いゼミスタイルだからこそできること。

クリエイターになるための、知識や技術教育もしっかりフォローしているが、まずはゲームプランナーとしてだけでなく一社会人としても重要な、この３Ｃ教育の徹底ぶりに注目してもらいたい。

Communication

学生紹介

■加藤久美子さん　20才　2年生
読書が好き。活字離れ気味の今の子どもたちに、ゲームを通して物語の世界を紹介するのが夢。

グループ「高橋と愉快な仲間たち」で、ゲームを制作。

■鈴木新一くん　21才　2年生
熱帯魚が好き。熱帯魚のシミュレーションゲームを作りたい。

SUMMER SCHOOL IN AMERICA

当校ならではの柔軟なカリキュラムと業界コネクション

学校は早稲田大学など多くの教育機関が集まる学生街で、通学にも便利な高田馬場。マルチメディア全般をおさえた４学科８分野をおき、１年次前期で一般教養も広く学ぶ共通カリキュラムを修了し、それから進路を最終的に選ぶシステムになっている。特に海外研修には力を入れており、春と夏にアメリカでの英語研修をかねたインターネット&ゲームメーカー体験ツアーを実施中。２年次を修了した後は、さらに専門性の高い３年次で卒業制作を行い、その作品を持ってゲームメーカーを訪れる。現役活躍中の講師が多いこともあって業界とのパイプも太く、ゲーム企業のプロと学生が共同プロジェクトを組んだり、企業へのアルバイト紹介を随時行い、就職につながるケースも多数。

GUIDANCE SCHEDULE

体験入学会
7/13(土)、24(水)、31(水)、8/4(日)、7(水)、18(日)、21(水)、25(月)、28(水)、

学校見学会
9/1(日)、8(日)、15(日)、22(日)、29(日)、10/6(日)、13(日)、20(日)、27(日)、

学校法人　東京コンピュータ専門学校
〒161　東京都新宿区下落合1-1-8
0120-033-227

ゲーム・CGなどのクリエーターを育成!!

東京デザイナー学院

ORIGINALITY

第一線で活躍できるプロを養成

ただ分業の一端を担うのではなく、自分が作りたいものを作ろうとする、起業家精神を持ったゲームグラフィックデザイナーを育てることが目標。そのために、生徒たちが持つ独自の発想を大切にし、それを引き出す教育方針をとっている。

学生は、まず静物や石膏などの基本デッサンを週に３時間、アクリル絵具やポスターカラーを使って作品を作る授業を週に３〜６時間行って表現力の基礎固め。そして「Ｍａｃによるパッケージデザイン」にはじまって、「文化人類学」や「ヨガ」にいたるまで、あらゆる分野を網羅した９４種類のゼミナールを自由に選択して、１年次から専攻に縛られず、興味・関心のあることを好きなだけ学ぶ。

さらに、ヨーロッパ研修旅行や３年次にアメリカの「スクール・オブ・ビジュアルアーツ」に編入できる制度があり、国際感覚を大いに磨くこともできる。

COURSE INDEX

■グラフィックデザイン科　■コンピュータデザイン科　■イラストレーション科　■アニメーション科　■コンピュータアニメーション科
※その他２８コース

東京ビジュアルアーツ

SOUND CREATER

ゲームの音作りを学ぶ！

ゲームを盛り上げるためのゲーム音楽作りは、まず企画書を読んでゲームの絵柄を想定し、音をイメージする。そして６４５種類の音を出せるコンピュータからその音を拾い、そこから譜面におこして音楽を作り上げる。つまり音を通して自分のイメージや思考を表現するわけだ。

そこで当校では、プロもよく利用する専門スタジオで実習を行ったり、音で日記をつけるというユニークな訓練を行い、音によるコミュニケーション力のアップを計っている。こうして力をつけた先輩たちが、現在、ゲーム業界でサウンドディレクターやサウンドプランナーとして活躍中。

■サウンドクリエーター科　■コンピュータミュージック科　■コンピュータ映像科　■コンピュータフォト科　■マルチメディア科
※その他３３コース

東京デザイナー学院
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-11
0120-62-6006

大阪デザイナー学院
〒530 大阪市北区堂島2-3-20
0120-59-2299

東京ビジュアルアーツ
〒102 東京都千代田区四番町11
0120-64-6006

ビジュアルアーツ専門学校大阪
〒530 大阪市北区曾根崎新地2-5-23
0120-69-2299

※各コースにより設置コースが異なりますので共通ハガキを使用の上案内書をご請求下さい。

「ゲームクリエイター」という夢は、そんなに遠いわけじゃない！

数多くのゲームクリエイターを育成している『バンタン電脳情報学院』は、考え得る最高の環境を揃えたスクールです。

刻々と変化していく業界の最新ノウハウを学ぶため、講師は現役で活躍しているプロのクリエイターであり、カリキュラムも業界の開発過程をシミュレーションしています。さらに、使用するマシン達は、プロが実戦で使用するものと同レベルのものなのです。君が「ゲームクリエイターになりたい」という夢をその手に掴むため、バンタン電脳情報学院は君とゲーム業界の距離をすぐそこまで近付けているのです。

即戦力を育成する！100%プロの講師陣

バンタンの講師は100%プロの方々です。業界で通用する力を身に付けるためには、学校の先生による教科書通りの指導ではなく、業界のプロによる実践的な授業でなければなりません。

時代を見据えたマシン・ラインナップ

ゲーム業界のマーケットが世界に広がり、国内のゲーム会社の大半がDOS/V上で開発を始めている以上、授業でもDOS/Vを使用します。勿論、ひとり一台体制は言うまでもなく、その他にもMachintoshやIndy、Indigo等、最先端のマシンでゲーム制作ノウハウを習得していきます。

業界とインタラクティブに構成されたカリキュラム

バンタンのカリキュラムは業界からのアドバイスのもとに構成されています。コンピュータ業界は常に進化しているため、業界の情報をリアルタイムで取り入れ、卒業後、学んだことが時代遅れとならないよう考慮されているのです。

［'97募集コース］
昼間部2年制
ゲームデザインコース
シナリオ＆ライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームプログラムコース
グラフィックデザインコース
コンピュータアニメーションコース
ビジュアルクリエイトコース
デジタルサウンドコース
昼間部4年制
ゲーム開発研究コース

［イベントスケジュール］
'97年学校説明会　常時受付中
ゲーム・TRPG大会　4月21日（日）
総合説明会＆体験入学　5月12日（日）

［'97年度学校案内書無料送付中］
当学院に関するお問い合わせ、資料請求（無料）は、ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。

バンタン電脳情報学院
［フリーダイヤル］
0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-14-4SM

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8 最寄駅/JR山の手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分　東急東横線「代官山」徒歩7分

本科［全日制］ 現場直結主義でクリエイターを養成

- ■ゲームクリエイター科(2年制)
- ■ゲームクリエイター研究科(3年制)
  ●ゲームデザイナー●ゲームプログラマー●ゲームシナリオ●ゲームプランナー
- 新設 ■企画シナリオ・キャラクターデザイン科(2年制)
  ●ゲーム企画●ゲームシナリオ●キャラクターデザイン
- ■マルチメディアクリエイター科(2年制)
  ●CD-ROMソフト制作●パソコン通信/インターネット●デジタルサウンド●映像処理●マルチメディア検定対策
- ■CGアニメクリエイター科(2年制)
  ●CGアニメ●CGデザイン●CGアート●CG検定対策●3Dアニメ●ゲームグラフィックス●CGキャラクターデザイン
- 新設 ■アニメーター科(2年制)
  ●原画●動画●キャラクターデザイン●作画監督
- ■声優タレント科(2年制)
  ●アニメ声優●洋画吹き替え●ゲーム声優●DJ●CMナレーター
- ■コミック科(2年制)
  ●ファンタジーコミック作家●少年マンガ家●少女マンガ家●コミック編集者
- 新設 ■ノベルス・ライター科(2年制)
  ●ファンタジーノベルス●SF●コミック原作●音楽ライター●シナリオライター●ゲームライター

実践夜間専科 5月生募集中。 19:00から学べるプロへの近道

授業時間(19:00～21:30)

- ■ゲームクリエイター専科
  - ゲームクリエイター基礎コース(週1回/6ヶ月)
    ●ゲームクリエイター(プロ)への入口
  - ゲームプログラムコース(週2回/1年制)
    ●ゲームプログラマー●ゲームデザイナー
  - ゲームCGアニメコース(週2回/1年制)
    ●CGアニメ●3D-CG●CGデザイン●ゲームグラフィックス●CG検定対策
- ■マルチメディアクリエイター専科(週1回/6ヶ月)
  ●CD-ROMソフト制作●通信ネットワーク/インターネット●デジタルサウンド●映像処理●マルチメディア検定対策
- ■パソコンゲームクリエイター専科(週1回/1年制)
  ●パソコンゲーム制作●プランニング●プログラム●グラフィック
- ■声優専科(週1回/1年制)
  ●アニメ声優●洋画吹き替え●ゲーム声優●DJ●CMナレーター
- ■コミック専科(週1回/1年制)
  ●ファンタジーコミック作家●少年マンガ家●少女マンガ家●青年マンガ家
- ■ノベルス専科(週1回/1年制)
  ●ファンタジーノベルス●SF●コミック原作●ジュニアノベルス●シナリオライター●ゲームライター

本科・実践夜間専科ともに特別奨学生制度・各社新聞奨学制度があります。

入学案内書 無料進呈

【申込方法】 官製ハガキまたはFAXにて、1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望学科を明記の上、下記あて先までお申し込みください。〒150 東京都渋谷区東2-29-8
TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070 アミューズメントメディア総合学院 セガサターンM・プレステ ④係

I'MAX ACADEMY

確実に基礎マスター後は、ゼミ形式の実践ソフト開発。

全日コース
REGUAR COURCE

就職までを視野に入れたスペシャリスト教育のカリキュラム編成。高校生・大学生等を対象とした2年制コースのゲーム企画制作本科は、1年目はゲーム制作の基礎知識全般の学習とともに、自分が「どのスペシャリストの道を歩むか」を見つけ、各専科ごとにプロニーズにもとずいた専科講義の後、各チームに別れゲームづくりに入ります。2年目はそれぞれの専門分野を生かしたチーム編成で、まったく新しいゲームソフト開発を行います。
また、マネジメント＆マーケティング科は、業界初のマネジメントコース。将来のプロデューサーを育てます。

ゲーム企画制作本科
プランニング科・プログラム科・グラフィックス科・サウンドクリエイト科
マネジメント＆マーケティング科

開校日：
平成8年4月15日(月曜日)

授業時間：9:00〜16:10

授業料
ゲーム企画制作本科(2年制)
初年度　入学金　300,000円
　　　　授業料　1,001,000円

マネジメント＆マーケティング科(1年制)
入学金　300,000円
授業料　810,000円

※入学後、実費の教材費として初年度は約4万円(M&M科は　約2万円)、2年度は約2万円を別途納入して頂きます。

自由に編入ができる。

基礎から実践演習へ、スピーディにマスター。

夜間コース
NIGHT COURCE

大学生・社会人等の時間に制約のある方にお勧めなのが夜間コースです。
週2回のプログラムは小人数制での受講となります。まず、ゲーム企画制作を行う上での基礎知識全般を学習の後、ゲーム企画制作本科では、実際にゲームソフト完成までのプロセスを学習していきます。マネジメント＆マーケティング科では理論と研修を行いゲーム・プロデュースを行います。更に、現在開発に従事している担当者との質疑応答等の講義では、現場の生の声も聞く事が出来るので作品づくりに役立つと思われます。

ゲーム企画制作本科
プランニング科・プログラム科・グラフィックス科・サウンドクリエイト科
マネジメント＆マーケティング科(以下M&M科)

開校日：平成8年6月3日(月曜日)※今年度のみ
平成8年10月1日(火曜日)

曜日別授業(各科共、週2回授業)
火曜日・木曜日　プログラム科/サウンドクリエイト科/M&M科
水曜日・金曜日　プランニング科/グラフィックス科

授業時間：19:00〜21:30(2時間30分)

授業料：基礎応用編(6カ月間)
入学金 100,000円
授業料 250,000円(M&M科200,000円)
：**実践編**(6カ月間)
授業料 300,000円(M&M科共通)

※その他：スクールのサーバー・クライアント利用が年会費2万円にて加入できます。また、卒業後年会費5万円にて継続加入ができます。
※基礎応用編及び実践編受講後において、全日コースへの編入希望者に対して編入試験の上、編入が可能です。(試験料金1万円)

基礎から応用まで自分のペースでじっくりマスター。

インターネット通信講座
INTERNET COURCE

インターネット通信講座では、アイマックスの第一線で活躍するクリエーターのマンツーマンでの指導のもと、ゲームソフトのコンセプトづくりからプログラミングまでを、インターネットを通じて懇切指導。趣味のゲーム制作から、プロ養成までのカリキュラムを編成した、まさに現代版通信講座です。

開校日：平成8年5月13日(月曜日)
上記より随時入学

受講順序
入学手続きが完了次第、パスワード及びお名前が記入されたカードをご郵送させていただきます。
到着後、インターネット又は一般公衆回線にて当校のサーバーへのアクセスを行います。パスワードを入力してホームページを開いた日から1年間使用できます。
※但し、発行日から1ヵ月以内に最初のパスワード入力を行わない場合は受講できませんので、その際は事務局までご連絡下さい。

授業料：270,000円(1年間)

ホームページには何かと役立つ情報いろいろ

ホームページには、全日/夜間/通信講座の生徒たちが自由にゲームについて情報交換するページです。スクールからの情報(就職情報/業界情報など)、ゲーム作成ページ等も用意しております。ゲーム仲間を作るもよし、来たるべく就職に備え情報交換もよし。大いに活用してください。

I'MAX NEWS MARKET

夜間コースの平成8年6月生は、今回のみ開校記念として入学金を無料とさせて頂きます。
また、全日コースへ編入する際1月からのチーム編成より参加することができるのでこの機会をお見逃しなく。

CLASS SCHEDULE

YEAR: '96 (4〜12月) / '97 (1〜12月) / '98 (1〜3月)

コース	スケジュール
ゲーム企画制作本科(全日・2年)	基礎(96年4〜7月) → 夏休み → 専科(96年9〜12月) → チーム編成(97年1〜3月) → チーム制作(97年4月〜98年3月) → 卒業
M&M科(全日・1年)	基礎(96年4〜7月) → 夏休み → 専科(96年9月〜97年3月)
ゲーム企画制作本科(夜間・6ヵ月)	基礎(96年6〜9月) → 応用(96年10〜11月) → 実践(96年12月〜97年5月)
	基礎(96年10〜12月) → 応用(97年2〜3月) → 実践(97年4〜9月)
M&M科(夜間・6ヵ月)	基礎(96年6〜9月) → 応用(96年10〜11月) → 実践(96年12月〜97年5月)
	基礎(96年10〜12月) → 応用(97年2〜3月) → 実践(97年4〜10月)
インターネット通信講座(1年)	基礎(半年) ▶ 応用(半年)※随時入学可能

各コースに編入可能(97年3月末)

見学会、その他日程(平成8年4月〜7月)

4月
- 5日(金) 見学会(AM11:00・PM2:00)
- 6日(土) 見学会(AM11:00・PM2:00)
- 12日(金) 見学会(PM6:30)
- 15日(月) 入学式
- 16日(火) 授業開始
- 19日(金) 見学会(PM6:30)
- 26日(金) 見学会(PM6:30)

5月
- 3日(金) 特別体験セミナー(憲法記念日)
- 4日(土) 特別体験セミナー(国民の休日)
- 10日(金) 見学会(PM6:30)
- 11日(土) 見学会(PM2:00)
- 13日(月) インターネット講座開始予定
- 17日(金) 見学会(PM6:30)
- 24日(金) 見学会(PM6:30)
- 25日(土) 見学会(PM2:00)
- 31日(金) 見学会(PM6:30)

6月
- 3日(月) 夜間コース開始
- 7日(金) 見学会(PM6:30)
- 8日(土) 見学会(PM2:00)
- 14日(金) 見学会(PM6:30)
- 21日(金) 見学会(PM6:30)
- 22日(土) 見学会(PM2:00)
- 28日(金) 見学会(PM6:30)

7月
- 5日(金) 見学会(PM6:30)
- 12日(金) 見学会(PM6:30)
- 13日(土) 見学会(PM2:00)
- 19日(金) 見学会(PM6:30)
- 24日(水) 夏期留学(PM2:00〜3:00)
- 25日(木) 夏期留学(PM1:00〜3:00)
- 26日(金) 夏期留学(PM1:00〜3:00)

取次店

●北海道●
TEL.(011)784-6116
●仙台●
TEL.(022)211-4295
●大阪・名古屋●
TEL.(06)946-2936
●九州●
TEL.(092)452-2178

才能を生かすも殺すも「やる気」と「環境」しだい

夢を持ち続けよう！

かつて、ゲームは１人で作る物だった。１人で企画し、プログラミングし、ドット絵を書き、音をつける作業。もし現在の32ビットマシンでそんなことをやろうものなら、１本のゲームを作り上げるのにはたして何年かかるだろうか。いや、作れる人がいるのだろうか。それだけクリエイターの仕事は分業化が進んでいる。例えばグラフィックで言えば、キャラクターと背景の制作が分かれているのはもはや当然。格闘ゲームなどでは、そのキャラクターごとに担当がいるほどだ。つまり、それだけ１本のゲームに関わる人が増え、それでなくてはクオリティの高いゲームを一定期間で作れなくなってきているわけだ。

また、ゲームはその発売元だけで制作することも難しくなっている。大手アーケードメーカーにしても、まるごと外注に委託したり、有名作家、漫画家、作曲家など、外部の人間と組むことも珍しくない。ゲームは発売元であるメーカーを目指さなくても作れるというわけだ。ゲーム業界にあこがれる人は多いと思うが、まずはこの状況を理解しておいてほしい。

さらに、ゲームクリエイターじゃなくてもこの業界で働く方法はいくらでもあるということを覚えておこう。我々のやっている編集もそうだし、営業、広報という手もある。編集者がソフトハウスに転職するという例はいくらでもあるし、最近ではメーカーの広報がゲームのディレクションに関わるということもある。ということは、ことゲーム業界ということで考えると、非常に門戸は広いし、制作で入社しなくても、チャンスはたくさんあるというわけだ。

近年の就職戦線を見ていると、ゲーム企業は非常に競争率が高い。あいかわらずの成長産業として学生たちに認識されているようだ。しかし、そうした４年制大学で回り道するのがいやなら、ゲームスクールでたたき上げるという手もある。実際にゲームスクール出身で活躍しているクリエイターも出てきている。とはいっても、入ればだれでもクリエイターになれるわけではない。どんな大学でも専門学校でもそうだが、当然しっかりした目標や夢、ゲーム制作に対する意識をもって学ばなければ、ものにはならない。まずは自分が目指す職種は何なのか、講師陣はどうなのか、環境はどうなのかをしっかりと見極め、スクールと専攻コースの選択をしていこう。また、冒頭のインタビューで高橋氏が述べていたように、今のうちにいろんなことに興味を持って、打ち込んでみてほしい。ゲームはもちろん、スポーツでも映画でも何でもいい。オリジナリティ溢れる作品を創造するには、まずはやる気、そしてそれを実現するための環境が大切。目指せ！クリエイター！

クリエイターの仕事

●プロデューサー

ゲームを制作に関するすべての統括責任者。企画決定、スケジュール管理、予算管理、スタッフ間の意見調整など、裏方的仕事も少なくない。現場仕事にあまり関わらないパターンもある。

●ディレクター

プログラマーやデザイナーなど、現場の制作進行を担うリーダー。映画でいうところの監督業。プロデューサーの補佐的イメージがあるが、実際はディレクターがしっかりしていないと、制作はうまくいかない。

●プランナー

ゲームのプラン（企画）を立案する人。実現性のあるしっかりした企画書、仕様書が書けなければならない。また、その仕様をデザイナーやプログラマーに伝え、きちんと実現に導くことも仕事。

●シナリオライター

ゲームの脚本、ストーリー部分を構成する。RPGやSLGでは特に重要な仕事だ。ドラクエの堀井雄二氏のように外部スタッフを起用することも多く、ただ文才があるというだけではこなせない。

●ゲームデザイナー

ディレクターやプランナーの中間的意味合いの仕事で、最近ではあまり聞かれなくなった職種。あるていどプログラムなどにも精通し、実現性のある企画を立て、実際にチームを動かしていく。

●プログラマー

プランナーやディレクターの要望に沿ってゲームを組み立てる仕事。最近では操作システム系、戦闘シーン、フィールドシーンと分業することも多い。創意工夫で仕様書以上のものを上げることも必要。

●グラフィックデザイナー

キャラクター、背景、オープニングムービーなど、ゲーム中のあらゆるグラフィックを描き起こす仕事。３Ｄものが増えてきた昨今、ポリゴンの技術も必要となってきた。分業化も進んでいる。

●サウンドプログラマー

ゲーム中のＢＧＭ、効果音（ＳＥ）などを作曲する。ゲームの音楽は繰り返し聞くものである以上、何回聞いても飽きず、場面場面で盛り上げる技術が必要。ツールが充実してきているのでオリジナリティも大切。

ゲームソフトが発売されるまで

若旦那とゆかいな仲間たち

Readers' STATION Vol.2

俺が主役だ！

=Rs' DIARY=

——最近、花粉症のせいかクシャミをしている人が多いみたい。
——そう、僕も花粉症じゃないのに最近クシャミが出やすいんだよね。誰子ちゃんが噂してるのかな？
——そのうち闇討されたりして……。

去年の出来事。僕の家には新旧数々のゲーム機が、サターンを買って数日後、今まで正常に遊べたゲーム機達があり、まるで申し合わせたかのように一斉に使いものにならなくなったので、現在、満足に動くのはサターンだけ。なんか恐い。

（北海道・グレートちゃぶ台・21歳）

——以前、「もう、こいつも遅いよな」って、自分のパソコンに見切りをつけようとしたら、動かなくなってしまったんだよ。恐いよね。
——ほー、遅いからって半田ごて持って改造しといて……。ほー。

こんにちは。リニューアルでコーナー名が『旦那の日記帳』になるんですね。ダンナで思い出しましたが、デビルサマナーの悪魔のセリフで「何だ、サマナーか」というのを、僕はどうしても「だんな様～」と読んでしまい、そのつどドキドキしています。こんなのは僕だけでしょうか。う～ん「旦那様の勘違い」なんてところでしょうか。

（Rの助）

——いやあ、「八兵衛、うっかりしちまったい」なんてところでしょう。
——「旦那様」でドキドキする男の子ってヘンよ、やっぱり。ところでRの助くん、住所と本名書いてね。図書券送れないから。

つい先日、サターンソフトを買いに行った時の、店内にいたカップルのお話。
男「ほら、おまえの好きなバーチャルファイター2があるぞ」
女「バーチャファイター!!　いいかげん覚えてよね！」
こんなゲーマーな彼女が欲しいと思いました。

（神奈川県・MOON）

——ストZEROの春麗は、画面端で千裂脚の後、覇山天昇脚につなぐのは当然として……。
——本当に欲しい？　こんな人。
——あんまりだわっ♡

あれはそう、昨年の12月。宿泊客でサターンを持ち込みできた若いのがいた。私は「おっ、お仲間だ」と思うとなんかうれしくて……。宴会が終わりさっそくゲーム大会！　私も仲間に入れてもらってバーチャをやったけどガッカリ……。みんなヘタなんだもん。勢いで「私に勝ったら宿泊代タダ！」な～んて半分冗談で言ったけど結局1度も勝てずに帰っていったワ。その仲間の1人がまた泊まりに来て挑戦してきたけど『10年早いんだよぉ』

（愛知県・かどやリミックス）

——今度、編集部の猛者10人くらい連れて泊まりに行ってもいいかな？　タダだよね。
——本の発売遅れるよ、若旦那。

「俺が女だったらアンジェリークなんて恥ずかしくて絶対に買えないぜ～」なんて言っている田中は、18禁ゲームを買いまくっています。世界人類が平和でありますように。

（三重県・ターザム鈴木）

◀大阪府・存何在処

——どういう環境で育ったんだっていうヒト、いるよね。涙まで流された日には、もう……。
——でも、テーブルの上に座ってしまうあたり、なんか変な人だったりするのだ。

▲茨城県・スナフテン

——SFCで出てたときは別に何とも思わなかったんだけど、PSだとやっぱアレなのかな。
——ん～、4コマ目のセガマニアの表情が、すべてを物語っているんじゃないでしょか？　まぁ、僕は別に気にしないけどね。
——だって、人んちでやるつもりでしょ。

あれは 確か、VF2の発売日。ちょうど学校が休みだったのでお昼を食べて、すぐに買いに行った。しかし、すでに売り切れ。仕方がなく、もう1つのゲームショップへ。しかし、また売り切れ。もう、あきらめようとしたそんな時、僕の前に1人の男が現れた。「バーチャ2売ってあげようか？」僕は何事かわからず、おろおろしていた。その時、男はポケットからVF2を出した。「どう、欲しい？」「うん」もちろん僕はそう言う。「8,000円でいいよ」世の中そんなに甘くないという……。（奈良県・津田雄一・15歳）
——8,000円というあたり、微妙だね。

あぐら をかいていたら、ハムスターが尻の割れ目をめがけて頭突きしてきました。（茨城県・S.K.）
——そりゃ、尻からいい香りのガスを出して対抗するしかないね。

▲群馬県・Pupil・16歳
——新しい読者のみんなのために言っておくと、まとめて送るのはまったく問題なし。
——ただ、自分の住所氏名と、投稿先はそれぞれのハガキの裏に書いておいてね。

Rs' テーマ投稿 井戸端会議

#2「Twin Advanced Rom Systemについて」

★バーチャCG集。あれに含まれていたコレクションという概念は、TARSにおいて大きく実を結ぶと予言する。

例えばこんなのはどうか。CD1枚につき1つの街、またはダンジョンのデータ。値段は2,000円くらい。「ソーサリアン」ではシナリオの供給だったが、これは世界の供給という趣向で、集めるほど世界が広がっていく。フィールド移動はなく、CDの入れ替えがそれにあたる。ものによっては希少価値を持たせたり、入手条件を限定したりするのも面白いだろう。コレクション熱メラメラである。

1枚1枚がきちんと遊べるものであること

[パンツァーが好き！]

「パンツァードラグーン ツヴァイ」いいですね〜。プレイヤーの声をちゃんと聞いて作ってくれているって感じが、とにかくいいのです。

ただ、前作はドラゴン君と旅行しているって感じが好きだったのですが、今作はバックストーリーのシリアスさもあって、いかにも闘ってますっ！となっているのは残念です。「3」では、心底ハッピーエンディングであってほしいです。

それにしてもOVAは不安……。SEGAさん、お願いです。このシリーズを大切にしてください。

（ティルス・SHIPPO・28歳）

[PLGについて]

ハドソンが使っている新しいシステムPLGについて僕は疑問を持つ。なぜなら、PLGを使うとサターンの内蔵カレンダーと連動しているので、働いている人にはほとんど夜のフィールドしか遊べないのではないか。朝からのフィールド画面で遊べるのは休みの日だけになってしまうのだから。PLGを使ってもいいが、設定でPLGを使わないようにできたらいいと思う。まあ、なんだかんだいいつつ期待していますので、よろしくお願いします。

（香川県・高橋幸三・25歳）

[完成度って何？]

前々から思っていたのだが、批評家の方々がよく使う「完成度」って言葉、一体何だ？抽象的すぎてよくわからん。完成度の高いゲームは面白いゲームなのか？　面白いゲームでも完成度の低いものはあるのか？　だいたい何をもってゲームの「完成度」を判断するんだ？　どうも私には語彙の少なさをごまかすだけの逃げ言葉のような気がしてならない（俺の頭が悪いだけ？）。誰か完成度を定義して!!

（三重県・ターザム鈴木）

Rs' ユーザーの主張 フリートーク（つぶやき）

[縦シュー愛好家のみなさんへ]

縦画面OKのテレビは存在します。シャープが出している「ウィンドウ」という製品です。そもそも普通のテレビを縦置きにしたときに何が問題かといえば、ブラウン管の重量に取り付け部が耐えられなくて危険だということなのです。だから、アーケードゲーム筐体のように最初からそのつもりで作ってしまえば大丈夫なんですが、テレビ放送、その他の映像ソフトが横画面ばかりのため、わざわざそんなレアな使用目的を考えて余計な金などかけるメーカーなどなく、一般家庭向テレビでは縦画面不可という結果になるのです。先に挙げた「ウィンドウは10.4インチで定価15万円もするので、買うのは少し勇気がいると思いますが、液晶テレビなので仕方がありません。逆にいえば、（表示部の重量が負担にならない）液晶テレビだからこそ、縦画面を実現できたのです。買うか買わないかはお任せしますが、電器店やAVショップを回ればもっといいものが見つかるかもしれませんよ。

（愛知県・B-BOX）

[ラブコメの時代]

ワシ最近思うんだが、ゲームのストーリーって「やってやるぜ!!」「俺たち仲間だろ!?」って感じで、「ここは俺に任せて先に行け!!」とか、死んだと思っていた仲間が実は生きていて「なにがしは勇気のパワーをくれた」っつーノリの少年ジャンプ的「友情・努力・勝利（というか、友情・単純作業・勝利）」の世界から〝ラブコメ〟なものへと移りつつある

は言うまでもないが、自分の持っていない世界を友達と貸し借りしたり、鉄道模型的に広げていくような感覚は、ちょいと楽しそうじゃありませんかね。

（埼玉県・永沼純也・22歳）

★このシステムを使う前に本当に必要かどうかをよーく検討していただきたい。使用を許されるのはサターンの限界を超えるものか、画期的な使い方をするもののみにしないと、いたずらに値段を上げることになってしまう。

（東京都・村ちゃんピッキー・23歳）

★僕は、TARSには決して反対ではありませんが、時期尚早という気がします。移植が不可能といわれたVF2でさえ、サターン本体のパワーだけで、限りなく完全に近く移植してくれました。しかもサターンが弱いといわれた3Dポリゴンゲームでです。しかし今回初めてTARSが使われたKOF'95はサターンが強いといわれる2Dのゲームです。インタビューでは「こんな方法もある」ということでしたが、僕にはサターン本体のパワーがここまでしかないというように感じられてしまうのです。

しかし7,800円という低価格でリリースされる点や、セガサターンだけの機能を生かした手段という点では良いと思います。ROMをつけるからにはCD-ROM単体のゲームより良いゲームをメーカーさん達には作ってもらいたいです。

（山形県・ニヤリの助・16歳）

のテーマは……
「オマケについて」

ゲームをクリアすると現れたりするオマケ。ノーコンティニューや上級モードクリアなど条件が厳しいことも多い。努力した人の特権と見るか、不平等と見るか。みんなの意見を待つぞ。

格言日和（びより）

字が悲惨

【自画自賛】

［解説］没になりやすいハガキのこと。

（埼玉県・二酸化鉄）

石橋をたたいて　サターンを買う

【石橋をたたいて渡る】

［解説］これ以上の値下げはない。買い待ち人よ、今こそお店へ走れ！

（茨城県・タマゴ）

サターンがつけば　ラジオが引っ込む

【無理が通れば道理が引っ込む】

［解説］サターンをつけるとラジオに雑音が入ることから転じて、『サターンで「ときメモ」やりながらラジオは聴けないなぁ』と思っていたらラジオが終わって悲しいなぁ。

（東京都・誉久美）

んじゃないだろうか。「同級生」「ときめきメモリアル」は言うに及ばず、「ラングリッサーⅢ」「ゼロヨンチャンプ」もそんな感じだし、「サクラ大戦」もそんな感じじゃない？　まぁ、いつまでも〝大魔王(笑)を倒して世界を救う〟ストーリーと、２頭身キャラのちょこまかした〝演技〟と、相も変わらず「ウィザードリィ」のゲームシステムとでゲーム作っている場合じゃないよね。ストーリーが変わればゲームシステムもそれに合わせて変えるべきだし、〝ダンジョンにもぐらないストーリー〟だったら「ウィザードリィ」のシステム使う必要ないし。つまり、熱血少年マンガ的ストーリーの時代は終わって、ラブコメの時代が来るんではないだろうか!!　ということです。「ときめきメモリアル」はゲーム界の「翔んだカップル」となるであろう!!

（東京都・怪人セイントテール・24歳）

［「つくろうシリーズ」第2弾？］

「Jリーグプロサッカークラブをつくろう！」に続く『つくろうシリーズ』第２弾「F-1レーシングチームをつくろう！」ってな感じでF1シリーズを作ってください。20年くらいの設定にして、シューマッハや右京や高木虎ノ介(F3000)らを登場させ、ルノーやメルセデスなどのエンジンを獲得して最終的にはチャンピオンチームを作る。「Jリーグ」をプレイしながら期待しています。

（広島県・F1 GP in 土星・18歳）

四コマ劇場

◀岩手県・銭蛙

さわやかさんだ（仮）

◀埼玉県・仁有都論

若旦那の一筆入魂！

梅の風　流るる小路を　歩むれば　春を舞い居る　葵見つけり

◀愛知県・キラリ・21歳

ラッシュ時に　心でかます　鉄山靠

◀東京都・クレイジーじじい・21歳

名前入れ　やり方　わからず　AAA

◀奈良県・Y・T

二万円　笑いてゆるす　セガマニア　もし黒ならば　笑えずもがな

◀京都府・瀬賀老人

今回はスペースが小さくなってしまったけど、次号は元に戻る？　さて、次の募集は「鬼」がテーマだ。ふるって応募してくれい。

Rs'………… GALLERY

かなり悩んだんだけど、残念ながら今号は一席該当者なし。最近は初投稿の人も高レベルですな。

▲東京都・コマサー♥アサダ

——何というか……悪人面が決まりすぎだね、この人は。

▲茨城県・日野貴士

——あああ、目玉があぁ～～。
——久々のメガテンでした。

▲鳥取県・LEE

——山籠り中のアキラ。かなり伸びてますな、ヒゲが。

◀東京都・アッキー極細

——ガーヒーの人気は根強いね。
——僕も好きです、セレナさん……。

▲群馬県・"M"

——これは見事な和洋折衷。じゃなくって、人とエルフか。
——なんか違う……。ポイントずれてるよ、若旦那。

▲大阪府・鯖のるん・17歳

——いいよね、うん。
——どこ見て言ってんのよ、もう。

▼三重県・麟亀龍鳳・19歳

——ああ、そんな目で僕を見つめないで……。
——若旦那、壊れっぱなしね。

▲埼玉県・亜稀

——見えそで見えない……。
——日増しに本性発揮するわね。

▼東京都・萌闇浩史

——今から年末の最優秀女優部門が楽しみだね。

▲静岡県・てる・16歳

——この子、頭剃っても似合うと思うな♡
——なにをいきなり……。

若旦那のおねだり

こんなのも欲しい、あんなのも欲しいと願望はつのるばかり。でも、いうだけならタダだもんね。どんどんおねだりしちゃおうよ。

◀福岡県・宿利安弘・14歳

——DVDはまだ先の話としても、オートチェンジャーはかなり実用的よね♥

——でも、将来のことを考えると50連装くらいのものがほしいな。故障した時は悲惨だけど。

こいつぁ便利だ!!

◀北海道・石田英太・16歳

——ゲームは夜中が熱くなるもんね。

——これで、コードレスヘッドホンを併用すると完璧。ほれほれ、どーだぁ～

——叫び声のほうがうるさいよ、若旦那……。

RSへの投稿は……

RSでは常時投稿募集中です。下記のあてさきにハガキでお送りください。採用者全員に図書券500円分を、優秀作品にはセガサターンお好みのソフト1本を差し上げます。

あてさきは

〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク㈱
セガサターンマガジン編集部
RS「各コーナー」係

企画屋本舗

——読者のGUY神氏からのお便りから生まれた、当コーナー。企画者になったつもりで独創的なゲームのアイデアを送ってほしい。もちろん、イラストによる投稿も歓迎だぞ。

★あったら面白いと思うゲーム、その名も「The Police」。これは「ザ・タワー」や「テーマパーク」タイプのシミュレーションゲームである。プレイヤーはある国(選択可)の警察庁長官(?)となり、SWATやテロ対策チーム、秘密警官などを自由に組織し、犯罪を減らすため日々努めることになる。女人特捜チーム、ちびっ子警官隊、サイボーグコップ、さらには暴走族デカ、キレてるデカ、はぐれ刑事など、自分独自の警察集団を作ることもできる。プレイヤーを邪魔するものは犯罪者、マフィアだけでなく、マフィアと内通する警官、FBI、CIA、他国のスパイ、謎の宗教団体、そして税金問題、警官のストライキなど様々である。君は自国の治安を維持できるのだろうか?

(大阪府・GUY神・18歳)

——かなりの好き者と見た。うまく作れば、エンタテイメント性は十分にあると思うぞ。

——ただ、ゲームをうまく進行させて完全に平和になってしまったらどうするのかしら?

GAL'S ふり～区♡

最近は主婦ゲーマーのみならず、中高生の投稿も増えてきて嬉しい若旦那であった。

♡4月12日号の「いいたい放題」の「女子中高生に学べ」の言うとおり! 美男子格闘ゲームを作ってほしいな。だって「バーチャ2」では、女の子はやっぱりリオンとジャッキー使いばかり。シュンやジェフリー使いを見たことがない。かわいそうだけど納得。それとなるべくやさしいソフトを作ってください。学校帰りのうさ晴らしに……と思ってゲーセンに立ち寄る。シュンカバイにやられる……。悲しすぎます。現役女子高校生の意見でした。(群馬県・Pupil・16歳)

♡こんにちは、私は22歳の主婦です。私の主人は仕事が終わるとすぐさまサターンにかじりつくゲーム好き! それに義母も……。夜子供を寝かし、部屋へ近づくと……中から義母の声が……バッとドアを開けると、主人と義母2人でVF2をしている。主人はもちろん強いが、おばさんのくせにジャッキーを使いこなす義母はナゼ?22歳の私より強い! 私はいつも負けてしまい主人がかたきを取ってくれる。でも「ぷよ通」をすると私が強い!! ここで自分なりにかたきをとる! 私達の家では、サターンで親子戦争と嫁姑戦争が始まっています。

(京都府・おかんとマーくん)

●「すみません、売り切れです」その日私は某「ヒゲオヤジRPG」を買いにソフトショップに来ていた。しかし予約していなかったのが悪かったのか、待っていたのは店員の非情な一言。半分ヤケになりつつサターンのコーナーを見ていると……。「こ、これは!」そこにあったのは「ロードランナー レジェンドリターンズ」! 懐かしさと好奇心。そしてほんのちょっとの反骨精神(?)で、気がついたら購入していた。家に帰ってプレイしてみたのだが、思わず「ビンゴ!」と叫んでしまった。練りに練られた面構成。時間を忘れる熱中度、そしてクリアした時の感動。これこそ私が10数年前にSC-1000Ⅱで初めて味わった感動だった。昔少しでもロードランナーにハマった人は1度は挑戦してみてほしい。きっとあなたも「ビンゴ!」って叫ぶはずだから。

(三重県・ターザム鈴木)

——うむ、君の"反骨精神"に敬意を表する。

——地味だから、今の若い人にはウケが悪いかもしれないけど、けっこう中毒性あるよね。

4/26号のお詫びと訂正

●P.58「餓狼伝説3～遥かなる闘い～」のSNKからのコメント中「餓鬼伝説」という記述がありますが、「餓狼伝説」の誤りです。関係者の皆様ならびに読者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

●P.127 Hello!! CAPCOMの「移植決定!」のコーナーでサイバーボッツのロゴが抜けていました。関係者の皆様ならびに読者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

●P.59でタイトルが「月花霧幻譚～TRICO～」となっておりますが、正しくは「月花霧幻譚～TORICO～」です。関係者の皆様ならびに読者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

250万人の「作戦ファイル」プレイヤーに贈る

作戦ファイル

愛と勇気のワールドアドバンスド大戦略

プレイヤーズROOM

そろそろ仮想キャンペーンも無事に終結した人も出始めているはずの「作戦ファイル」。選択肢によってエンディングが違うのだろうかと勘ぐってしまった人は、とりあえず全部のパターンでクリアしてみよう。

猪野清秀

ようやく大きな仕事を成し終え、机の上の資料も元の場所に戻せて、ホッとしている愛と勇気と希望と肉球大好きなシミュレーションゲームライター。「この仕事が終わったら、山積みになっている未プレイソフトを一気に遊び倒すぞ／」と思っていたが、一向に時間がとれない。せめて「ドラゴンフォース」と「Jリーグプロサッカークラブをつくろう！」だけでも遊んでみたいのだがなぁ。

目指せ大勝 難関マップパーフェクト攻略 ～ソビエト編・「終焉」

作戦時期：1945.2.7.～1945.5.7.

兵器の特性を知り、一歩ずつ前進せよ

このマップ「終焉」はソビエトキャンペーンの最終戦場だが、地形そのものは前作の流用なので、覚えている人も多いはず。

西側からはアメリカ軍とイギリス軍がドイツ軍を挟撃しようと進撃してくるが、要塞や川、そしてドイツ第五軍にじゃまされて、なかなか前進できない。結果としてプレイヤーは、ほぼ単独で強力なドイツ帝国軍と戦わねばならなくなる。目指すは敵の首都ベルリン。

進撃ルートは至って明瞭。ただ一直線に前進していくだけでよい。事前に(50、15)、可能ならばさらに（52、33）の橋を爆撃しておけば、侵攻ルートを確実に限定できるはず。

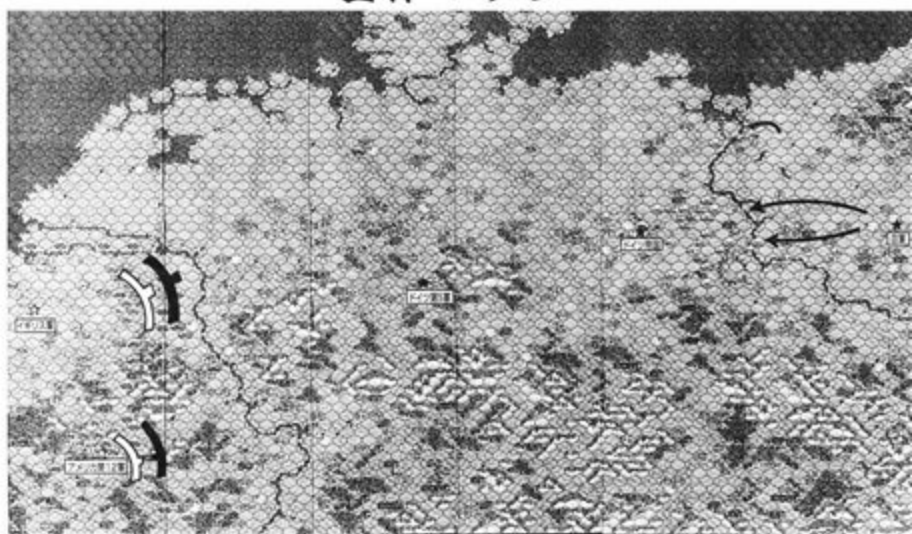
やっかいなのはドイツ軍の兵器が皆超一流の性能を持っているということ。同じ兵科どうしの戦いでは、まず勝つことはできないだろう。ここは基本をもう一度思い出し、どの兵科がどの兵科に弱いのかを確かめたうえで攻撃をしていこう。例えば爆撃機には戦闘機で立ち向かうのが有効といったように、だ。有利な戦いを繰り返していけば、経済力に劣るドイツ軍は必ず先細りしていくことだろう。

ティーガーⅡをはじめとして超A級の兵器が大挙して押し寄せる。ドイツ軍を甘くみると痛い目にあうぞ。

同じ兵科どうしの戦いは禁物。中堅の4号戦車相手の戦いでも、思わぬ損害を被ることになるかも。

本文中で指定した橋を破壊することで、ドイツ軍の侵攻ルートを限定できる。さらに敵都市を破壊すれば、経済的にも圧迫できよう。

全体マップ

作戦地図

勝利条件

大勝	40ターン以内にドイツ帝国軍の司令部を破壊
勝利	ドイツ帝国軍の司令部を破壊
敗北	自国司令部の破壊

★ドイツ軍にはこれらの兵器で対抗せよ!!★

JS-Ⅱ

JS-Ⅱ mから進化。装甲に劣るが機動力に勝る。どちらを選ぶかは好みしだいだ。

T-34/85

高い機動力とそれなりの攻撃・防御力で主力戦車としてもうしぶんなし。役に立つぞ。

SU-100

意外にもJS-Ⅱ以上の対戦車攻撃力を持つ駆逐戦車。新たに生産できるのもポイント。

Mig7

戦闘機の中では一番使いでのある機体。ドイツ軍戦闘機にも何とか対抗できそう。

PLAYERS'ROOM 特別企画 君の質問に日並さんがお答えするぞ！ ～解答編

以前大募集した「WA大戦略」シリーズ制作メインスタッフの日並雅宏さん（セガ・コンシューマソフト研究開発本部所属）への質問。この質問の解答が寄せられたので、さっそく公開することにしよう。

[Q]「鋼鉄の戦風」に、攻略本で載っていたランカスターやグリーレが入っていないのはなぜですか？

[A]おっしゃるとおり登場しません。実は最終調整の際にマップをいくつか削ったのですが、その際にマップと一緒に登場しなくなってしまったのです。ですから、CD上にはデータは存在していますが、ゲームには登場しません。

その代わり、「作戦ファイル」にはちゃんと登場しますのでどうかご勘弁ください。

[Q]兵器のポリゴンデータが下から見られないのはなぜですか？

[A]実をいうと、戦車などの地上兵器には下方向の絵が描かれていません。戦闘シーンではけっして登場することのない絵なので、作業の効率化を図ったための処置です。飛行機や艦船だけでも見たい、ということでしたら、今後の参考意見とさせていただきます。

[Q]ポーランド戦はなぜ入っていないのですか？

[A]ドイツ軍のファンの多くは前作ユーザーではないかと考え、ならば単に勝つだけの練習シナリオはいらないかと思いまして取りやめました。

[Q]兵器の迷彩を再現してほしいです。

[A]これは質問ではなくて要望ですね（笑）。「アドバンスド大戦略」（メガドライブ版）に匹敵する膨大な兵器を「鋼鉄の戦風」では、一枚絵ではなくポリゴン立体化しました。迷彩が変わるということは、デザインの作業工程で考えた場合、まったく新しい兵器を1つ作るのとさほど変わらないのです。そのため、これまでは極力兵器数を優先させてきました。と、いいましても「やっぱり冬には冬の生ビール」でないと雰囲気がでませんよね～、ということで次回作への検討課題です。

[Q]歴史的イベントがあると嬉しいのだけど……。

[A]イベントなどの演出についても、いろいろ考える点は多数あります……。

——と、今まで謎とされていた点や次回作へのヒントがかいま見られた質疑応答。次号でも引き続き解答を掲載しちゃうぞ。

ポーランド戦マップがあれば、2号戦車も活躍できたかもしれないよね。

攻略本に載っているのにマップには登場しなかったランカスター。「作戦ファイル」でようやくその姿を世に現した。

今号の「作戦ファイル」仮想キャンペーンマップ 分岐紹介とワンポイントアドバイス

分岐表（新規分とその周辺のみ）

- ……(7)港島
  - (11)イエローサンセット ― (17)寒熊 ― (18)鷲の最後 ― (19)最後の皇帝
  - (12)東の鷲 ― (20)ミスチョイス ― (21)虎の穴 ― (22)黄色の夕焼け
- ……(8)鷲の右翼
  - (13)キングオブグレー ― (22)冬眠の時 ― (24)黄道の覇者 ― (25)王国の灯火
  - (14)砂国 ― (26)日の沈むとき ― (27)雪国 ― (28)皇帝の決断
- ……(9)鷲の爪 ― (15)女王と砂 ― ？
- ……(10)灰色の帝国 ― (16)北の赤熊 ― ？

寒熊

名前から想像のつくとおり、ソビエト軍の装備を持つロットジア共和国の首都への侵攻作戦。味方司令部手前の川と、敵首都手前の川が移動の障害となる可能性が高いので、橋の確保には全力であたるべし。逆に自分が確保した橋以外をすべて爆破し、敵の侵攻を妨害するという手も有効である。

将軍達のレストルーム 投稿コーナー

■日本軍の駆逐艦には歩兵が1ユニット搭載できますね。また、潜水艦にも「搭載1」とあることから、何かを運べるようですが、何を運べるのでしょうか？

（福岡県・P.N.男おいどん）

●かなり前に当コーナーで説明したが、日本軍の潜水艦には補給車を搭載できる。これは大戦中の「ネズミ輸送」を再現したもの。詳しくは過去の記事を参照のこと。

■敵の司令部をスツーカの1.4トン爆弾などでとどめをさそうとすると、必ずといっていいくらい天候が悪くなる。どうしてですか。

（高知県・細川英二）

●運が悪いのです。……だけじゃだめかしら？　特に数値をいじっているわけではないので、チャレンジあるのみでしょう。それでもだめなら最終技「天候OFF」だ／

■カーソルをクリックしたヘックスのデータには、河名や都市名を表示してほしい。

（北海道・Bloody.N）

●これはナイスなアイディアだ／ ぜひとも採用してほしいね。

●突然だが告知。当コーナーはまもなく大幅なリニューアルをする予定。どんな内容になるかはまだ未定だが、「WA大戦略」に関する情報は引き続き提供するので、今後もご声援の程、よろしゅうに。

投稿募集中

当コーナーでは「WA大戦略」および「作戦ファイル」、さらには専門コーナーが当誌にないシミュレーションゲームに関する投稿を大募集。攻略法や質問、好きな兵器のイラスト、逸話に濃い話などなど、何でもあり／ さぁ、愛と勇気を葉書にぶつけるのだ。

あて

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク㈱
セガサターンマガジン編集部
「愛と勇気のWA大戦略」係まで

ゲームが好きで好きでたまらない vol.11 YAMATO SAWAMURA BLOW

▶俺様は忙しい！

BLOW／沢村大和
3人のサウンドユニット「BLOW」でボーカルを担当。また、田嶋里香や柳原愛子らに楽曲を提供する。孤独を愛する彼の趣味は、ゲーム、パチンコ、映画鑑賞、読書など1人熱中できるもの。O型。ソロシングル「夢一夜」も好評発売中！

ああ忙しい！　うう忙しい！　そして、忙しい！　とにかく俺様は今、忙しいのだ。みんながこの原稿を読んでいる頃は、もうBLOWのLIVEも終わっているだろうが、現在、そのLIVEのためのリハーサルの真っ最中で、なおかつアルバムのレコーディング中でもある。ということで只今、俺様は、この原稿を書きながらニューアルバムの歌詞を書き、なおかつLIVEで歌う曲の歌詞を暗記しているという、全盛期のピンクレディーのようなスケジュールの中で、ちょっとオチャメなノイローゼ状態だ！　しかし１年中がこんなに忙しいわけでもない。１カ月くらい何もない時もあるのだ。きっと俺様達の計画性のないスケジュール作りがこのような事態を招いているのだろう。そんなこんなで俺様は今、ぜんぜんゲームをやっていないのだ。

そんな俺様が、このページを担当していることに少し気が引けてしまうが、たぶん読者のみんなは許してくれるだろう。だって俺様は王子様なんだもん！　……やはり少しノイローゼのような気がするので、薬を飲んでおこう。

しかし、そんな毎日を過ごしている俺様だが、まったくゲームに触れていないわけではない。仕事の帰りに、ふと立ち寄るゲーセンのクレーンゲームで、ストレスを解消している。そのゲーセン、夜になるとほとんど若者はおらず、少し人生に疲れたような、魚の目をしたオヤジであふれているのだ。その誰もが１人でやって来て小１時間ほど遊び、１人で消えていく、哀愁のカサブランカ状態なのだ！　そして、リトルノイローゼの俺様も、パンダの目をしてそこにいるのだ。きっとクレーンゲームの誰にでもできるあの簡単さが、心ここにあらずの男達にフィットするのであろう。

クレーンゲーム＝ぬいぐるみの時代はもう終わった今日この頃、そのゲーセンにもいろんな賞品が入っている。おもちゃ、文具、アクセサリー、その他いろいろ……。品数は豊富だ。しかし豊富なのにも限度がある。そのゲーセン、時々とんでもないものを入れている時がある。今までで一番ナイスだったのが、『バナナ』。生の果物がゲームケースの中で輝いているのだ。思わず俺様もリンゴを１個取ってしまった。それから、ダイキャスト製の車やバイクの模型。これは高級感のただよう良い賞品なのだが、うまく取れて賞品取り出し口に落とすと、こっぱみじんに大破してしまうのだ。だからいつも、その機械の賞品取り出し口には大破した車のパーツがあふれかえっている。あともう１つ、そのゲーセンにはエロエロコーナーとよばれているところがあり、その機械にはアダルトビデオが山積みにされている。そしていつもその前には、50歳くらいのハゲ頭のオヤジがいて、SM物のビデオばかりを、背中を丸めて狙っている。ちなみに俺様は、そのオヤジのことを「カンチョー仮面ローソク２号」と呼んでいる。そんな男達のオアシスを、俺様は愛している。きっと明日もリハーサルの帰りに立ち寄り、女性用下着の入ったクレーンゲームの前で、100円玉を握りしめているだろう。そう、ヤンバルクイナの目をして……。

４月９日、新宿NISSIN POWER STATION。BLOW LIVE '96～RUSTY ROSE～。このライブを見に来てくれた人はどれくらいいるだろう。きっと、このページの沢村や鈴木、野中しか知らなかったら、驚きの一夜になったに違いない。なにしろ、オープニングからアンコールまで一気に駆け抜けたステージに、観客も笑い、涙していたのだから。今回見逃した人も、次回は来ないと人生後悔するぜ。

Dob's Favorite

Presented by Ken-1 Sigetou

重藤賢一：1965年生まれ。博多を拠点にしながら活躍中のDob（ドブ：旧名称Date Of Birth）というクリエイター集団でコンピュータ・マニュピレートを担当。最近はtrfビデオクリップ「Love＆Peace Forever」のデレクションも担当している。家庭用ゲーム機にも精通しており、セガを古くから愛す"セガマニア"でもある。

4月1日に発売されたドリカムの「ラヴアンリミテッド」と4月25日に発売された貴水博之さんの「ラビリンス」はエンハンスドCD（CD-EXTRA）という新しい形式で制作されている。エンハンスドCD（CD-EXTRA）って何？　という方も多いと思うので簡単に説明しよう。

見た目は通常の音楽CDやCD-ROMと変わらないが、１枚のディスクにオーディオデータとプログラムデータがプレスされている。オーディオCDプレイヤーで再生すれば通常の音楽CDと同じように音楽のみを聞け、CD-ROMの様にパソコンに入れてもらえばアーティストのビデオクリップやプロフィールが見れたりする（他にもいろんなものが楽しめる）。

ということで、この２枚はWINDOWS95が動作するマシンを持っていればエクストラ部分を楽しむことができるのだ。

ぼくも去年の10月に国内初のエンハンスドCD『LaLuLaRoo』（今年の夏、ヨーロッパで発売されることになりました）と、12月に『FaLaLeRa』をリリースしているが、それ以来国内ではやっと発売されたもの。実は今回発売された2枚にも参加させてもらっていて、ドリカムのほうはジャケット等に使われているインフィニティマークのCGやエクストラ部分のオープニング＆エンディングムービーを担当している。貴水さんはトータル的にデレクションさせてもらっていて、ジャケットのデザイン、エクストラ部分のデレクション、ビデオクリップ「ラビリンス」のディレクションをやって

池袋サラのバーチャクラッシュ vol.15

先号はなぜかお休みなっていて久々のクラッシュ。今回はネタも尽き気味なので、とある俺の一週間の生活をドキュメントタッチで書いてみようと思う。

まずは日曜日。その日は町田にある「アテナ」という店でVF２の団体戦に参加。10時に集合だったのだが、俺らしくもなく余裕で現地に着く(実は朝までバーチャロンやってた)。が、結果はあっさりと３回戦で敗退。眠いのでさっさと帰る。池袋についた時点で眠さは頂点に達し、タクシーで帰ることにする。タクシー乗り場で順番待ちをしていると、「ファミコン」と書かれた看板を発見。プレイステーションをいきなり買う。ソフトはブンブン丸が絶対面白いと言っていた「バイオハザード」。午後３時。家についてPSのセッティングをし、オープニングと最初の方だけ見てさすがに寝る。午後10時。完全熟睡をした俺はお目めぱっちりでテレビの前に座る。ひたすら「バイオハザード」にはまる。

月曜日。お昼になってもまだやっている。そろそろ眠くなってきたんで会社に休むと電話して寝る。午後10時起床。サルのように「バイオハザード」をやり続ける。止まらない。

火曜日午前２時。ゲームの最中にふと、俺のベイビーに目をやる。口の周りが黒い。煙草の灰か？　その口からぴょっと出てるのは？　フィルターか？　オーマイガッ！　何てこった。煙草食いやがった。もう俺も連れもパ、パ、パニック状態になる。「バイオハザード」は結構ホラー効いてて恐いのだが、奴の行為はそれとは比べ物にならないほど恐い。２回ほど吐かせ、病院に連れて行く。胃の洗浄とかをやらされて泣き叫ぶ奴の声で俺も泣きそうになるが、何とか無事に家に帰ることができた。ベイビーを風呂に入れて寝かせた後、「バイオハザード」を続ける。イージーモードでクリアできたので寝る。お昼頃起きて会社に行って、ジャンプとスピリッツ読んで、ご飯食べて、六本木GIGOでバーチャとバイパーズやって、パソ通やって帰る。暇だ。渋谷で待ち合わせをしていたので向かう。その後タントラという店で翌日の相談をしながら酒を飲む。

水曜日。午前10時に起きる。その日は奥さん方の弁護士のところへ行く。離婚の際の慰謝料とかの話をするためだ。まぁ、俺の方が悪いんで慰謝料とか養育費とか払う気はあるんだが、金自体が無いので話は長引く。その後、会社に行くがやることは前日と一緒。違うのはジャンプとスピリッツがサンデーとマガジンに変わったことぐらい。午後８時ぐらいになって家から持ってきた「バイオハザード」を会社で終電になるまでやる。今度はハードモードで挑む。

木曜日。午後３時出社。ヤングジャンプとモーニングを読む。ハードモードでなかなかクリアできない。

金曜日。昨夜午前２時に寝たにもかかわらず午後１時起床。３時出社。相変わらず「バイオハザード」。ハードモードをついにクリアする。ああ、面白かった。金曜日なので午後８時にはさっさとタイムカードを押してスポットへ向かう。相変わらず寒い戦いが繰り広げられている。家に帰って朝までビデオを見て寝る。

土曜日。夕方まで寝て友人が家に来る。くだらない話をして１日終わる。ぐぅ。

こうして１週間を振り返ってみると、なんかだらけてるよねぇ俺。でも最近は結構忙しくてまじめに仕事してる。何をやっているかはそのうち発表すると思うんでお楽しみに。

４月29日午後１時から池袋西口のイルパリオセガで、VF２の個人戦があります。64人まで参加できるのでぜひ遊びに来てください。

HYPER COLUMNS Chaos

執筆者へのメッセージは

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク㈱
セガサターンマガジン編集部
「Chaos（各執筆者名）」まで。

いる。2つとも機会があったらぜひ見てほしい。今後はエンハンスドCDやCD-EXTRAという言葉を聞く機会も増えてくる思うので、あなたの好きなアーティストもエンハンスドCD仕様でニューアルバムを発売するかもしれない。(まだアーティスト名は言えないが、次のエンハンスドCDの制作も進行中だ)。

そんな感じで3月まではすごく忙しかったから、ゲームはやっていないかというと、案外そんなことはなく、「パンツァードラグーンツヴァイ」や「ビクトリーゴール'96」のできの良さに驚いていたのだった。欲を言えば「ツヴァイ」は、ちょっとボリューム的に物足りない感じがした。最終ボスも初めてのプレイで3回くらいコンティニューするとクリアできてしまったから、もう2面ほどステージ数が多いか、または分岐するポイントが多ければ何も言うことはないという感じだ。「Vゴール'96」のほうはそれほど期待していなかったのだが、セガサッカーゲーム史上最高のゲームに仕上がっていて一気にSリーグをクリアしてしまった。しかし、いまだにセンタリングしてからのヘディングシュートを決めていないので、テクニックを磨くためリーグ戦をやっているところ。ちなみに試合時間は初期設定の3分ではちょっと感じがでないので倍の6分にしている。

今後もこの2本のようにさすがセガというようなタイトルを6カ月に1本ではなく2カ月に1本くらいはリリースしてほしい。期待の「ダークセイバー」は、どこまで発売時期が遅れてしまうのかと心配しながら待っている。

SEGA PRESS

PRESENTED BY SEGA™

予告編

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

新価格のセガサターンも売り切れ店続出の売行きを見せている今、新たなサターンユーザーも急増中みたいだね。おかげさまで、わが『サタマガ』も、史上最大の発行部数をまたまた更新中！　今後もセガとセガサターンの情報で№1の雑誌を心がけるぞ。というわけで、今回からセガオフィシャルの新コーナーが誕生だ！

セガーサターンに関する情報を完全網羅！ 待望の本家セガコーナーいよいよ開始！

本誌へ久々に復活のセガ広報竹ちゃんと南雲君、やる気まんまん！

本誌ではすでにAM２研やAM３研のコーナーが好評連載中だけど、このコーナーではサターン全般の情報をタイムリーに伝えていく予定だ。セガが提供している各種情報サポートの最新情報とアクセス方法はここを見ればバッチリだぞ。今回は予告編だ。

ソニックチーム自らが作っている「ナイツ」のインターネット・ホームページ。現在ムービーデモを初公開中！

インターネットホームページで「ナイツ」最新情報が！
(http://www.sega.co.jp/)

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、他で見れない情報が手に入るFAXクラブ。５月７日までは、全21ボックスを用意。毎月セガスタッフ手作りの情報が満載だ。リストはどれもそそる内容。新卒採用情報もあるぞ。

●毎月8日内容更新
●最大30ボックス用意

FAX番号
東京　03-5950-7790
大阪　06-948-0606

今回のメニューから。AM２研は第４のVF登場？　３研はマンクスTT超スクープ映像公開。竹ちゃんのセガスタは大増６枚構成！

SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンはセガ情報の発信源として一番古く、リニューアルから４年目。声の担当は藤井有沙さん。１回分（３分）聴けば電話が自動的に切れるぞ。

●毎週金曜日内容更新
●収録時間3分間

札　幌　011-842-8181
仙　台　022-285-8181
東　京　03-3743-8181
名古屋　052-704-8181
大　阪　06-333-8181
広　島　082-292-8181
博　多　092-521-8181
お楽しみダイヤル
03-5380-8600（東京のみ）

まずは自宅に近い番号へ。東京のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。

SEGA パソコンネットも好評

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をネットで伝えているのが右の５局（動画などもある）。他ではインターネットのホームページで最新情報が見れるぞ。

●毎月8日更新

現在５ネットで展開中！
●「NIFTY」メンバーサービス部　03-5471-5806（平日9:00～19:00　土9:00～17:00／日・祝・祭日を除く）
●「PC-VAN」事務局　03-3454-6909（平日9:00～17:00／祝・祭日を除く）
●「PEOPLE」事務局　0120-860-864（9:00～18:00）
●「COPERNICUS（旧・K-NET）」事務局　045-662-2470（9:00～17:00／土・日・祝・祭日を除く）
●「ASCII NET」03-3486-9661

近くのお店でチェックしよう！ 今度のフラッシュセガサターンはかなり豪華だぞ！

サターンのソフトを扱っている販売店で実際に遊ぶことのできる体験版・店頭実演CD-ROM〝フラッシュセガサターン〟。こちらは、毎月制作され、毎号重点タイトル６作品の１部分を収録。基本的にユーザーのみんながこれ自体を購入することはできないだけに、毎回注目作品が目白押しだぞ！　雑誌で見るだけでなく、気になるソフトは体験しにいこう！

Vol．4では「グラディウス」のⅠとⅡがどちらも１面ずつ遊べるので、実質７本分のゲームを体験可能。さらに、Vol．5では、この夏最大の注目作「ナイツ」も収録予定。その他にも各社の話題作ばかりが集結。お店へ走れ！

●Vol.4収録タイトル（4月～）	●Vol.5収録タイトル予定（5月～）
「グラディウスⅠ・Ⅱ」（1面）	「ナイツ」
「ビクトリーゴール'96」（1試合）	「月花夢幻譚」
「フィッシング甲子園」（1試合）	「ダライアスⅡ」
「二度あることはサンドアール」（2ゲーム）	「首領蜂」
「THOR～精霊王紀伝～」（1面）	「ドラゴンボールZ」
「アイレムアーケードクラシックス」（スパルタンX1面）	「ロックマン」

セガビデオマガジン

4月号は「THOR」「パンツァーツヴァイ」「Vゴール'96」「ドラゴンフォース」「鉄球」「七つの秘館」「3×3EYES」など全19タイトルとゼネラル・エンタテイメント社長インタビュー収録。全26分。

こちらも'93年以来、店頭でおなじみのプロモーション用ビデオ。VHS30分内で毎月最新作の映像を多数収録。一般ユーザーが購入することはできないが、お店で見ているだけで十分チェックはできるぞ。

緊急インフォメーション　メガドライブ最後の掘り出し市が5月5日(日)12時出店！

今さらながらメガドライブへの愛に目覚め、ソフトを探し求めているキミに朗報！　来たる５月５日(日)昼12時より秋葉原中央通り沿いの「メッセサンオー」にて、現在市場で入手可能なメガドライブソフトを精一杯集めた掘り出し市が行われる。何のソフトがあるかは当日のお楽しみ。秋葉原に行く人は、覗いてみよう！

問い合わせ先
千代田区外神田3-14-8
TEL　03-3255-3452
㈱メッセサンオー

特別プレゼント　「ナイツ」の超プレミアテレカを5名に！

今回は「セガプレス IN セガサターンマガジン」の開始を記念して、あのソニックチームの最新作「ナイツ」のテレフォンカード（※非売品）を５名に用意したぞ。しかも、このテレカは、全部でたった100枚しか作られなかったというシロモノ。左のハガキ大募集の項目に送ってくれた人の中から５名にプレゼントするぞ。みんなドンドン送ってきてね。

ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報など大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガプロマネチームにちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてほしいな。あて先は、〒103　中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク㈱『セガサターンマガジン』編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】
●ご意見コーナー
●質問コーナー
●イラストコーナー
●その他
みんなのハガキを待ってるぞ！

Super Game Anthology Comic Series

闘神伝2 アンソロジーコミック

5月上旬発売!

株式会社タカラより発売中のプレイステーション用ソフト「闘神伝2」を題材にしたコミック。
4コマ漫画、イラスト等すべて書き下ろしの作品を多数収録した決定版。

A5判・240ページ
定価980円

闘神伝 アンソロジーコミック

美少女キャラ“エリス”を中心に、すべて描き下ろしのコミックやイラストを収録。ゲームオフィシャルのキャラクターデザインを担当した、ことぶきつかさを筆頭に真行寺たつや、沢田はじめ、Dr.モローなど豪華メンバーで贈る永久保存版コミック！

A5判・200ページ
定価880円

豪血寺一族2 ちょっとだけ最強伝説 アンソロジーコミック

株式会社アトラスより好評発売中のプレイステーションソフト「豪血寺一族2〜ちょっとだけ最強伝説」を題材にしたアンソロジーコミック。
豪華執筆陣による描き下ろしコミックとイラストが満載。

A5判・208ページ
定価980円

スーパーリアル麻雀PV パラダイス 〜オールスター4人打ち アンソロジーコミック

リアル麻雀シリーズに登場した9人の美少女たちが、コミックだけのオリジナルストーリーで大活躍！
真行寺たつや、うらべ・すう、宮須弥など、豪華執筆陣による描き下ろしコミック＆イラストが満載！

A5判・240ページ
定価980円

  発

好評発売中

遥か南海の孤島に存在する架空の高校「蓬莱学園」。テーブルトークRPG「蓬莱学園」の世界を様々な楽しい企画を盛り込みながら解説。リアルタイムで変化し続ける蓬莱ワールドの「今」を伝える、ファン必携のシリーズ。

蓬莱学園DX1 遊演体 編著　柳川房彦 監修　A5判・定価1,300円

蓬莱学園DX2 遊演体 編著　柳川房彦 監修　A5判・定価1,400円

蓬莱学園108の謎 ゆうせぶん/賀東招二 著　柳川房彦 監修　A5判・定価1,500円

SOFTBANK CD-BOOK

メモリアルドラマCD＆ファンブック

ラングリッサーII B5判・定価3,800円

ファンタシースター B5判・定価3,900円

ファンタシースター 公式設定資料集 B5判・定価1,600円
★B4判特製ポスターつき

●定価は税込みです　●お近くの書店でお求めください

ソフトバンク株式会社／出版事業部
販売局 TEL.03-5642-8101
SOFT BANK

HI-TECH COLUMN

イギリスのゲーム機事情

◆プロフィール

1958年生まれのテクノロジーライター。プレゼンテーション制作、マルチメディアタイトルのディレクション、企業のコンサルティングなども行なう。所有マシンはPower Mac 8100/80 AV、PowerBook 540c、Newton MessagePad 110、SONY PIC-1000（Magic Link）、サターン、プレイステーション、3DO REALなど。ポータブルナビゲーションシステムにも興味を持つ。近著に「QV-10 Fun Book」（アスキー刊）。デジタルカメラが気になる人は読んでみてね。

大谷和利

今回は、セガの人気キャラクター、ソニックの大英博物館入りが決定したと聞いて急遽イギリスに飛んだ現地レポートをお送りしたい…というのは一足遅れのエイプリルフール。たまたま別件で足を運んだイギリスで垣間見たゲーム機事情を書いてみよう。

新型機メガジェット登場!?

まず、往きのJAL機内で発見したのが、セガの「メガジェット」だった。ファーストクラスとエグゼクティブクラスで利用できるというこのマシンは（エコノミーを利用する僕には直接触ることができなかったものの）、メガドライブのポータブルバージョン。ゲームギアのようにそのまま手に持って操作できるほどコンパクトだが、画面は内蔵されておらず、座席に装着された液晶テレビに接続して使う仕組みだった。市販もされていたようだが、こんなところで初めて対面することとなった。

ワガママが超人気

さて、ロンドンでは驚くべきことに、「WAGAMAMA」（ワガママ）という名のラーメン屋が大人気で、一見ブティックかと思うような入り口を入って地下に降りると、午後2時だというのに長いテーブルが超満員。ロンドンっ子達が肩を寄せ合ってにぎやかに箸をあやつっていた（写真①）。日本人がほとんどいないのは、まだ観光客向けの日本のガイドブックに載っていないためで、それだけにこの人気は「現地の人」に支えられたホンモノだ。

僕の目からはまるで学食だし、味もそこそこ。けれど彼らにとってはトレンディスポットであり、スーツ姿のビジネスマンやOLが、みそラーメンとか焼きうどんを食して流行の最先端を満喫している。

まあ、日本でのさまざまな流行も外から見たらこんなものなんだろうけれど、わざわざ店員に頼んで食事中の自分の姿を写真に撮ってもらう人まで居たなんて、ちょっと信じがたい話。僕たちはもっと自信を持っていいようだ。

サターンはセガラリーで勝負

イギリスでもサターンやPSは人気だが（写真②）、なぜ地域ごとに仕様が異なり、同じディスクが使えないのか、ということに関しては批判の記事が目に付いた。店頭でのサターンのデモは「セガラリー」が中心。一方で根強い人気の16ビット機メガドライブは、美しいグラフィックスが売りものの「トイストーリー」（映画の公開は日本とほぼ同じ3月下旬）で勝負をかけていた（写真③）。「トイストーリー」は、ゲーム自体は横スクロールタイプのありがちなものだが、CGのきれいさは一見の価値がある。メガドラでもやればここまでできるというのが、現地の新聞のゲーム欄での評価だ。

面白いのは、プロモーションの時期と重なったせいか、概してサターンよりもメガドラのほうが目立つ位置に置いてあったことだ。

また、アメリカの全国紙『USA Today』に広告が出たことでNINTENDO64の発売の遅れも知れ渡った感じで、新たな興味の中心は、しばらくの間、噂のポケットボーイ（ゲームボーイの廉価版）とカラー版ゲームボーイ（16ビット&32ビットの2機種）に移りそうだ。

サターンより謎のメッセージ

さて、「インベーダーゲームと並んでソニックがゲームの殿堂入りをする」と、セガが盛んにプレスリリースをしているというので大英博物館へと足を運んでみたのだが（写真④）、どうやらそれは現在進行中の施設の改造・拡大計画の一環としての話であって、今はまだ古い展示物しか見ることはできなかった。

しかし、感心したのは、あれだけの収蔵品を誇る大英博物館が基本的には入場無料（寄付は大歓迎）で運営されていることだ。展示物には、かつての大英帝国が世界各地から「略奪」してきたものも多いようだが、この太っ腹さが文化を育てるのかもしれない。

そして、最後のオマケ的な話題は、ロンドンの裏道のあちこちで見かけた“It's No Joke”の貼り紙である（写真⑤⑥）。“s”がサターンのロゴになっているので、セガの仕業らしいのだが、どこにもそれ以外の証拠やメッセージはない。うっかりすると見落としてしまう場所にばかり貼ってあるので、発見する楽しみのある新手のプロモーションだった。

ロンドンの裏道でゲリラ的なプロモーションをかけていた謎のサターンポスター。メーカー名などは一切ないが、あの土星マークは間違いなく“セガ”の仕業だ。

PolyGram K.K.

サウンド魔界、降臨!!

6月1日発売!

真・女神転生
デビルサマナー
悪魔召喚師
サウンド・ファイル

●POCX-1023/4（2枚組）◆¥4,000（税込）

DISC 1
「真・女神転生 デビルサマナー」オリジナル・バージョン（全40曲）

DISC 2
「真・女神転生 デビルサマナー」アレンジ・バージョン
魔界召喚LIVE～悪魔咆哮!～（全8曲）

真・女神転生
デビルサマナー
悪魔召喚師
サウンド・ファイル

●発売・販売：**ポリグラム株式会社**●お問い合わせ先：(03) 3780・8534

伝説の戦いが今セガサターンで蘇る

DRAGON BALL Z

ドラゴンボール

偉大なるドラゴンボール伝説

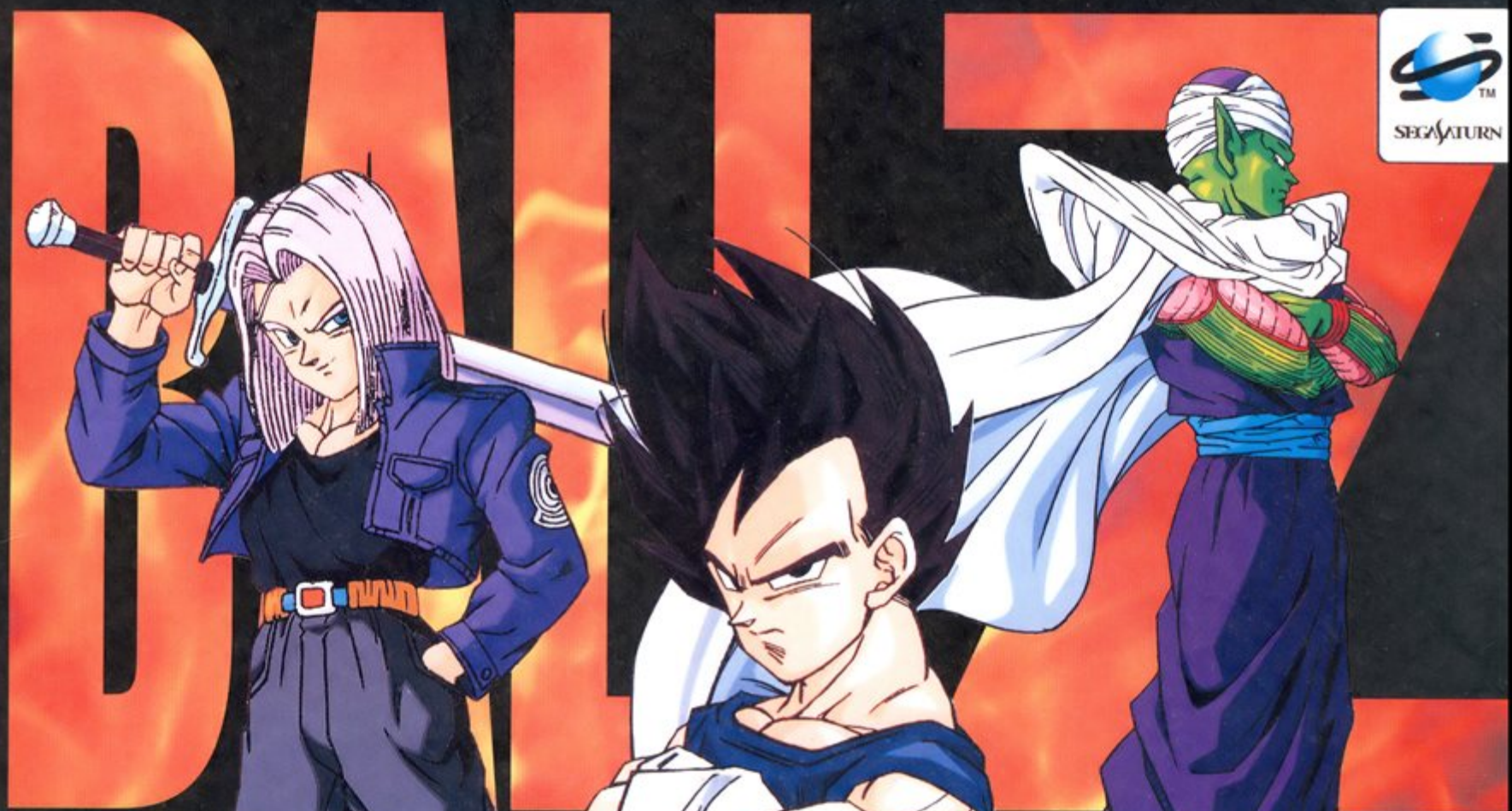
アクティブ・プレイングアニメーション　5月下旬発売予定!!　¥5,800（税別）

ベジータ襲来からブウとの最終決戦まで、あの感動と興奮を完全再現!!
約50人の登場キャラクターが織りなすストーリーと、
ポリゴン＋テクスチャーの広大なフィールドに拡がる8方向立体アクションバトルで、
ドラゴンボールワールドの魅力を最後の最後まで味わい尽くしてくれ!!

偉大なるドラゴンボール伝説の全てをここに！
超プレミアムマテリアルプレゼントキャンペーン!!

商品に付いている応募券を送ると、抽選で2000名様に当たる。ゲームに使われたセル画や原画、さらには音楽のサウンドスコア、CGムービーのコンテ、イメージボードなどなどゲーム制作に欠かせない資料関係を一挙に集めたドラゴンボールファン、ゲームファン必携のマテリアルアイテムだ。
詳しくは、商品の応募要項を見てくれ。【応募締切：平成8年6月28日（金）当日消印有効】

DALL Z

SEGA SATURN

完全無欠のドラゴンボールワールド!!

多人数立体空間オートバトル!!

バトルフィールドを縦横無尽に駆け回る、スケール感たっぷりの立体バトル! そして同じフィールドでいくつもの闘いが繰り広げられるのは、まさにドラゴンボールならでは!!

見守ってくれる仲間がいるから、さらに燃えるぜ!!

オートバトル画面に加え、オーバービューで他戦士のリアクションをビジュアル化。闘いを見守る戦士たちの熱い気持ちが伝わってくる!!

Zキャンペーンモードで君だけの伝説をつくれ!!

プレイヤーが自由自在にマッチメイキング可能! 原作にはない夢のカードで、ドラゴンボールワールドは無限に拡がる!!

衝撃(インパクト)あります！ ポリグラムのGM(ゲームミュージック)

星竜の戦士たちの叫びを聴け！
「ドラゴンフォース」
オリジナル・サウンドトラック
POCX-1019 ¥2,800
3.25 RELEASE

戦場(バトルフィールド)に突き刺さる、熱い音楽
「ガングリフォン」
オリジナル・サウンドトラック
POCX-1025 ¥2,800
4.25 RELEASE

今、旋律(メロディ)は天駆ける龍となる…
「パンツァードラグーンツヴァイ」
オリジナル・サウンドトラック
POCX-1026 ¥2,800
4.25 RELEASE

サウンド魔界、降臨！
「真・女神転生 デビルサマナー」
サウンドファイル
POCX-1023/4 ¥4,000
6.1 RELEASE

バトルに息吹が聞こえてくる
「ファイティングバイパーズ」
オリジナル・サウンドトラック
POCX-1030 ¥2,800
5.25 RELEASE

伝説の剣が、メロディを創る
「ラングリッサーIII」
オリジナル・サウンドトラック
POCX-1033
7.22 RELEASE
（予定）

イラスト：士郎正宗

士郎正宗
コンセプトデザイン
キャラクター原案のビデオアニメ
「ランドロック」
オリジナル・サウンドトラック
POCX-1032 ¥2,800 6.26 RELEASE

オリジナル・ビデオ・アニメ「ランドロック」主題歌
文化放送ラジオ「紅と蒼の伝説 ランドロック」主題歌
「風の墓標」 緒方恵美 PODX-1009 ¥800 5.25 RELEASE

オリジナル・ビデオ／LD「ランドロック」アミューズ・ビデオより発売!!
●vol.1 6.21 RELEASE ●vol.2 9.27 RELEASE

「ランドロック」オリジナル・サウンドトラックPOCX-1032 ¥2,800 6.26 RELEASE

ラジオ番組「紅と蒼の伝説 ランドロック」4月5日スタート!!
毎週金曜25:00～25:30、文化放送にて

「湾岸デッドヒート」
オリジナル・サウンドトラック
POCX-1018 ¥2,800

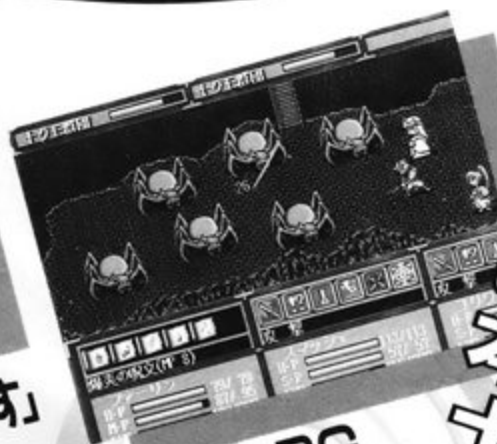
「クロックワークナイト ペパルーチョの大冒険」
オリジナル・サウンドトラック
POCX-1004 ¥2,500

「魔法騎士レイアース」
オリジナル・サウンドトラック
POCX-1009 ¥2,800

「リグロードサーガ」
オリジナル・サウンドトラック
POCX-1010 ¥2,800

「ワールドアドバンスド大戦略～鋼鉄の戦風」
オリジナル・サウンドトラック
POCX-1011 ¥2,800

NOW ON SALE

※価格は全て消費税込みです。

CD 発売元：ポリグラム株式会社ビデオ本部 GSプロジェクト TEL 03-3780-8534

The Future Is Now SNK WORLD '96 in SEGA SATURN MAGAZINE

SNKホームページ http://www.neogeo.co.jp

餓狼3の発売延期は悲しいけど、リアルバウトの移植決定は嬉しいね。ネオジオの例の侍RPGも見えてきたし、気が早いけどこれも移植して欲しいね。

ネオジオ最新作メタルスラッグ

クーデターの首謀者、デビルリバース・モーデン元帥を倒すことが、このゲームの最終目的なのだ！

格闘もいいけど、最新横スクロールアクションシューティングも要チェック！マルコとターマ、2人の兵士がクーデターの首謀者を倒すため立ち上がる。敵に奪われた新型万能戦車〝メタルスラッグ〟に乗り、パワーアップをはかれ！

真説サムライスピリッツ武士道烈伝

格闘ゲームの醍醐味も楽しめる、ネオジオ期待の侍RPGの続報だ。シナリオが予定の3編から2編に変わったものの、イベント総数200以上、パーティの組み合わせ80通り以上、主人公達が使える必殺技200種類＋αなど、業務用のスペックを生かしたボリューム満点の内容だ。発売は7月下旬！

シナリオは邪天降臨之章、妖花慟哭之章の2本。続報にも期待せよ！

NEO・GEO最新情報

SNKの梅本です

みんな、「KOF'95」で遊んでる？練習して上手くなったら、ゲームセンターで腕試ししよう！　ネオジオでは、新作の「メタルスラッグ」が登場（メタスラって呼んでね）。キャラクター達がホントに良く動くので、楽しいぞ。

土星への来訪待つ！

さて、格闘以外のゲーム移植希望を1つ。「ビューポイントにハマってました。以前他社さんから移植の予定があったみたいだけど。ぜひSNKさんから出して欲しい。他のSTGも移植して」（愛知県：なにがし）ビューポイントはいまだにスタッフの間でも人気アリ！

初投稿の方ですね。本当に可愛いナコルルをありがとうございます。サターン版の斬紅郎の発売はまだ先ですが、何はともあれ、出るのを待ちましょう。（福岡県　小雪舞う）

4月にサターンお買いあげですね。2万円になったし、ぜひともよろしく。もちろん「KOF'95」とセットで購入、ですよね？（宮城県　加藤　陽一）

気になるア・ナ・タへ

前回の千秋さんに続き、またもや乙女からの恋文です。「このゲームは草薙京なくしてあり得ません！　庵もいいけど、草薙あっての彼。そう、月が太陽なくして輝かないように……」（長野県　瑠璃城麗羅）アゲマガ常連さんですね。サタマガもぜひ盛り上げてください。

涙ぐんじゃってるけど、こういうナコルルも可愛い。例のシステムはどうかな？（徳島県　ネオジー）

ウマイ！　とは言えないんだけど、なんかイイ味出してます。確かに庵って感じ。（兵庫県　ひさし）

最強のNEO・GEOゲーマーへの道

指導：麻宮稜司

前回の草薙京に続き、今回はアテナとケンスウ編でいってみようと思います。

（アテナ）

弱フェニックスからの投げやビット強制キャンセル投げは基本。相手を画面端に追いつめたら近距離立ち強パンチ→サイコボールを連発しよう。無敵対空技のない相手ならこれで何もできなくなる。これを相手が立ちガードしてるようならしゃがみ強キックで転ばす。相手がガードに徹したら投げてしまえ。

（強力な連続技）

J強P→弱FA→クリスタルビット。

（ケンスウ）

画面端でしゃがみ強キックキャンセル超球弾を撃つ。しゃがみガードしてたら後掃腿、立ちガードだったら虎撲手を当てる。以後しゃがみ～の繰り返し。これは基本中の基本だ。これをしばらく繰り返して後方ジャンプから龍爪撃を出す。当たればラッキー、ガードされても相手の裏に着地するのでそこから投げ（もちろん、画面端の方に）。これは一種の2択戦法になるぞ。

（強力な連続技）

J強K→立ち強K→神龍天舞脚

現在、サタマガと兄弟誌ザ・プレで活動中。「これからも〝読ませる〟攻略記事を書いていきたい」アテナのような彼女も随時、募集中らしい。

あて先はこちら

今回は小雪舞うさん、瑠璃城さん、ひさしさんにサターン版KOF'95のポスターを。瑠璃城さん、草薙くんを大切にして下さい（笑）。次号は……、PS版KOF'95のカタログを3名様に。さて、次回からちょっとずつこのページのリメイクをしますのでお楽しみに！

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町
24-1 ソフトバンク
セガサターンマガジン編集部
SNK WORLD各係

※画面写真は開発中のものです。

Hello!! CAPCOM Vol.7

ボッツコーナーは移植決定でとりあえず終了。でも意見募集やイラストなどハガキはまだ募集します！

NEWS カプコンファン待望のファンクラブ！

カプコンフレンドリークラブ誕生！

メーカー公式のファンクラブが開設されたぞ。メンバーズカードや年3回(6、10、2月)の会誌、ゲーム情報満載のビデオが年3回(5、8、12月)送られて来る他、年賀状やカード送付など盛りだくさんの内容。申し込み方法はカプコンに問い合わせてね。カプコンフレンドリークラブ事務局06-203-9055まで。受付時間は9:30〜19:30まで。

今申し込むともれなく人気キャラ満載のシステム手帳か、便利でかわいいリュックがもらえる。急いで電話するしか!!

超！徹底攻略 ビクトル愛のミニ講座

ハンターの攻略で紹介できなかった部分に触れてみるぞ。キャラはビクトルで、強敵となる相手と闘ううえでの基礎知識を伝授する。なぜビクトルかって？　それは俺がメインで使っているからだ。さて、天敵となる相手だが、基本的にどれもキツイ。中でもパイロン、モリガン、ビシャモンの三強相手には終わっている。まずパイロン。飛び道具にギガハンマーを合わせていきたいが、突然のゾディアックファイアも恐いので、ガードを固めてガードキャンセルを狙うのが基本。不穏な動きに惑わされないことが重要だ。あとは牽制の電撃中P、しゃがみ強Pのヒットを神に祈れ。二択が強烈なモリガンには、ショートダッシュを立ち弱Pで防ぎつつギガハンマーで出鼻を潰していく。困ったときは空中ガードを。ビシャモンは対空技が乏しいという弱点があるので、ダッシュ中Pが出せない間合いまで接近して果敢に跳び込もう。

移植をめざせ

Try ARCADE Next CONSUMER?

Dungeons & Dragons SHADOW OVER MYSTARA™

テーブルトークRPGをプレイしている人なら誰でも知っているD&Dをカプコンが美しいグラフィックで横スクロールアクションRPGに仕上げたのがこの作品。シリーズ2作目まで出ていて現在2作目がアーケードで大人気稼働中だ。人気の秘密は4人まで同時に可能なパーティープレイがある。キャラクターごとにそれぞれ役割がきちんと決まっている。それぞれの得意分野で活躍させてパーティープレイを堪能しよう！

皆様のお便りの甲斐あって(?)、めでたくサイバーボッツのサターン移植が決定しました。というわけでこのコーナーは今回より「移植をめざせダンジョンアンドドラゴンズ(D&D)」となります！　サイバーボッツ同様皆様のお便りパワーで盛り上げて下さい！

マジックユーザーによる全体攻撃魔法コンジュアエレメンタルは強力な威力だ。

D&Dのお便り、イラスト大募集！

というわけで、D&Dのお便り大募集です！お気に入りキャラのイラストなんかも送ってね！

D&D2から付いた新技対空攻撃。マジックユーザー以外なら全キャラ使えるぞ

Here comes

今回もヴァンパイア　ハンター特集です。しかし……、それにしても男性キャラは来ないものですねぇ。さて次回は、ついに移植決定で投稿が再び急増加中のサイバーボッツ。これもハガキの7割くらいはデビロット姫。スゴイなぁ……。気合いの入ったVAも求む！

神奈川県／板尾部長

北海道／七海慎吾

長野県／勝野高広

カプコンてんやわんや

突然ではございますが、春の異動にともない（大人になれば分かるよウン）担当を外れてしまいました。思えば短いおつきあいでしたが、ファンレターもなく、合コンのお誘いもなく、けっこう寂しいものもありましたが、また登場することもあるかも。その時はヨロシクね。じゃ後は任せた。"福ちゃんがんばってネ！"

お疲れさまでした。アゲマガ4コマ漫画忘れません！

Hello!! CAPCOM お便り募集!!

突然の担当変え、そして衣替えを機に(?)ハロカプも少々リニューアルいたします。読者の方のハガキをもっともっと誌面に生かすべくただいま構想中！　次号に乞うご期待！お便りはもちろん募集中！

あてさき

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク
セガサターンマガジン編集部
「Hello！ CAPCOM」係

SEGA SATURN
セガサターン・ライセンシィ・スペース
Licensee Space

怒濤の新作ラッシュも一区切りし、久ぶりに取り出して遊ぶソフトもあるだろう。ところで、"そこ"を作ったメーカーは、次回作の準備を進めてくれているのだろうか？

トレジャー

ガーディアンヒーローズにご意見ありがとう セル画ほすぃ人達からのメッセージ

Vol.5で告知したセル画のプレゼントには、本当に予想を上回る大きな反響があった。感想がびっしりと書かれているはがきを、GHの開発チームリーダー"はん"氏に手渡し、コメントをもらったぞ。

●ストーリー、システムともにとても素晴らしく、敵をなぎ倒すところは気分爽快にさせてくれます。何度プレイしてもあきません。が、自分のサターンではなぜかクリアしてもセレナや出現したモンスターが使えません。　（徳島県／近藤洋介）
はん　"イージーモード"ではキャラを増やせないから気をつけてね。
●あれだけの数の敵キャラが入り乱れての大乱戦なのに見づらくならずに戦えるのはスゴイ！　ギャグも忘れてないし。特にスーパーズルには笑った。（茨城県／新谷勝）
はん　真面目に作ったところもギャグとしてとられたりして……バルガの腰つきとか。不幸な奴だよ（泣）。
●画面上が敵でいっぱいの中、メチャクチャに敵をけちらすのはとても爽快。それで、格闘場でひたすら戦いまくってレベルを上げてたら、そのうちLV255になってしまい、それでも戦いまくりLV256になったと思ったら、HPとMPがメーターから飛び出し、どんどん下がり……。（北海道／島名隆之）
はん　LV255以上はちょっとデンジャー！　笑って許してね。
●ウラワザでVSモード使用キャラをあと3体増やすコトはできないでしょうか？3つ空いているマスが気になって。例えば、マノンとルシアとキングバルガとか(笑)。
（新潟県／竹内奈津美）
はん　あの3つの空白は、ゴ○キとルガー○とデビル○ズヤだ(ウソ)。本当はハチと植物とミド（変身前）か、マノンとルシアとベロス男爵の予定で、選択顔までは作ってあったんだけど……。
●GHは近所でゲーム大会が行われるほど評判が良い。技が豊富で強い天上神がお気に入りだが、知力が高いのに魔法が無い。光系の魔法が1つでもいいからほしかった。体力もないし。　（東京都／加藤裕）
はん　彼はプライドが高くて、人型の時はあえて魔法を使わないんです。パラメーターは実用性で見るのではなく、キャラの性格として受け取ってくださいね。
●このゲームは、自分の知る限り最高クラスの面白さだ。特に評価したいのはエンディングのマルチ性。これまでプレイしたその手のRPGはどれもエンディングが似たりよったりで、マルチエンディングとはこの程度のものだと思っていた。ところが、このゲームを見ると、自分の考えを改めざるをえない。自分の行動1つで、ここまで展開が変わるとは。　（東京都／小熊正規）
菊池　シナリオのかふ壱さん、どうぞ。
かふ壱　シナリオを楽しんでもらえて嬉しいです。己の未熟さのため反省は山ほどありますが、次の機会にはこの経験を生かし、さらに良いものをつくっていくつもりです。
●高校の部活の時に、部員がパッドを持ち寄って6人対戦をした。その時初めてGHをやった人も一度プレイしたらパッドをはなさなくなってしまった。すべての選択をランダムにしてやってたけど、これがベストの方法だと思う。普通は選ばないようなキャラになった時の悲しさや、神やスーパーズルになった時の優越感は筆舌つくしがたいものがある。　（愛知県／太田靖一）
はん　神が選ばれて「やった！」と思ったら、レベル3だったりして(笑)。
●6人対戦のために、僕がマルチタップを自腹で買い、5時間連続でプレイしました。すべてランダム選択でやってて思ったのですが、キャラをランダムで選ぶと自動的に適切なレベルにしてくれる機能がほしかったです。　（大阪府／山田光隆）
はん　極力、ユーザーフレンドリーな作りを目指しましたが、至らない点が多々ありまことに申し訳ありません。お詫びします。
●幽遊に比べバランスが悪い！　せめてキャラのランク付けやオートハンデくらいほしい。何より絶対に勝てない組み合わせは困る。"強い"相手ならやってやる！という気になるが"勝てない"のでは話にならない。　（京都府／長谷川信晴）
はん　メガドラの幽遊がよく引き合いに出されますが、あくまでGHはGHで、幽遊の移植でも続編でもないのです。ただ単純に、純粋にGHがつまらなかった場合は謝ります。他ゲームとのコンセプトの違いをご理解いただけると幸いです。
●トレジャーのタイトルは、メガドラ時代からどれも面白そうなのにもかかわらず1本もやったことがない。こんな私に買わすくらいのソフトを！　（岡山県／山本考義）
はん　いつか君を買わしめるソフトを作れるといいなあ……。
●音楽に感動!!　特にオープニングの曲。かっこいいっ。オープニングとよくあっててステキでした～♡　（広島県／関岡怜子）
●このゲームを買った最大の理由は、やっぱりNAZO^{2}鈴木さんのファンだから。あえて不満をいうなら、インパクトが強すぎて、飽きがくるのが早い。（大阪府／中野大輔）
はん　サウンドのンドの鈴木さん、どうぞ。
Nazo^{2}鈴木　自分や業界の評価じゃなく、ユーザーに喜んでもらえるのが一番ですね。
●ストーリーが短い（1プレイ約1時間程度）のが少し気になりました。特にストーリーはせっかくロード機能がついているのでもう少し長くてはと思います。とは言え、ニコレのキャンセルバリアー、ガード不可キャラに対してのドリルプレッシャーキック（超天使スピン）連発などの極悪ワザもなかなか……（?）。　（大阪府／浦英之）
●ついこの前、ダチの家で人間5人とCPUで対戦をした。特にうれしかったのは、バリアという、画面の端だと無敵、極悪非道な技が使えることだ。悪魔になった気分になれてよかった。（香川県／瀧口恵介）
●ニコレが最高。かわいいし、強いし、声が大谷育江さんだし（これが一番の理由）。大谷さんを選んでくれてトレジャーのはんさんありがとう!!　（静岡県／前沢当）
はん　一部でカルトな話題を呼んだニコの声&極悪爽快バリヤー。ニコ5人でチームを組ませるという危険な人も……(笑)。やっぱ大谷さんはいいよね。バリヤーでガンガンストレスを発散してください。
●人間相手の対戦は2人までしかやってない。GHの発売前に「マルチターミナル6」は品薄を見越して買っといたんだけど、人が集まらない……。　（埼玉県／吉田治彦）
●プレイするためにサターンを買い、学校で人を集めてプレイしました。今、家にあるソフトもこれだけです。昔のメガドラゲーム（「ダイナマイトヘッディー」とか）をまとめてサターンで出たりするとすごくうれしいですが……。　（東京都／原由季子）
はん　GHの続編希望の他に、今でもガンスターの続編希望や幽遊の移植希望が多いのは驚きです。

　さて、セル画プレゼントへのたくさんのご応募、本当にありがとうございました。「マジで欲しい！」という切実な声もあり、全員にあげられないのが非常に残念です。おたよりは全部目を通し、感想等は今後の参考と明日への活力にさせていただきます。では最後は社長から。
前川社長　みなさんGHを遊んでくれてありがとうございます。セル画の応募に1,000通以上のハガキが届きました。制作側としてはユーザーの意見がたいへん参考になります。これからも良かったところ、悪かったところ、ドンドンご意見ください。
　今、トレジャーは「ガーディアンヒーローズ」の米版と欧版を制作しつつ、次回作の制作にあたっています。ジャンルはズバリ「アクション」……それ以上は何も言えません。そのうち（といってもずいぶん先になるかもしれませんが）発表するつもりですので、期待していてください。

RPG要素やマルチシナリオが堪能できるストーリーモードと、マルチターミナル6を使って6人対戦ができるモードを持つ、トレジャーの傑作。1月26日発売、5,800円。

アスミック

ごぶさたしています。「宝魔ハンター」を発売してもう半年になります。アスミックはどうしたのかなぁ…、と思ってる人はいませんか？　開発の遅れが多くて、公表できるものはないのですが、あれやこれやと開発しています。
皆さんの期待に応えられるタイトルをいろいろと企画・制作していますので楽しみにしていてください。（広報・大西）

アークシステムワークス

おひさしぶりの登場で、緊張してます。今「Wizard's Harmony」が人気沸騰中でうれしい悲鳴の毎日です。さて、新作表から当社のタイトルを削除しておりますが、これは開発中止になったわけではありません。より良いものをユーザーの皆様に楽しんでいただこうと企画検討の最中です。また復活の日を楽しみに待っていてください。応援よろしく／（宮下）

アルトロン

読者レースでの「ROBO・PIT」のランキングが上がりウキウキしています。まだ遊んでない方は、ぜひプレイしてみてください。
自分で作って育てたロボットで友達と対戦すると楽しいよ／
次のアルトロンは、また新しいジャンルに挑戦します。展示会にはぜひきてください。これからもよろしくね／（広報・斉藤）

エクゼゴ・デベロップメント

「サンダー…&ロード…」以来すっかりご無沙汰しちゃってますね。サタマガ読者の皆さんに忘れられないよう、一刻も早く新作タイトルを発表したいのですが、残念ながら諸般の事情で、当分先になってしまいそうな気配です。きっと21世紀の全世界を震感させるスゴいタイトルにちがいない（勝手な予想）ので見捨てずに待っててください。（個人的にはX指定希望のS藤）

コンパイル

読者の皆さんお元気ですか？　SS「ぷよ通」も売れ行き好調で新規ぷよら～増殖中みたい。第2回のぷよマスターズ大会が終わってやっとひと息かと思えば5月3～5日広島のフラワーフェスティバルに参加決定しているので休む間もないよ。そうそう、コンパイルレーシングヤマハも4月28日には宮城県スポーツランドSUGOで全日本GP250第2戦だ／　応援してね。（北出）

サンソフト

この場を借りて、一言お礼とお詫びを申し上げます。今夏発売予定の「アルバートオデッセイ外伝」のポスタープレゼントにたくさんの方がご応募いただき誠にありがとうございました。皆様もご存じのとおり、発売日が延びてしまった為、ただ今ポスターの発送を見合わせております。ご応募いただきました方には必ずお送りしますので、しばらくお待ちください。（広報・今関）

翔泳社

当社がセガサターンのライセンシィになってはや1年。いろいろと四苦八苦して、タイトルを出してこれました。今後も更なる内容の充実を図ってがんばっていこうと思いますのでよろしくお願いします。当社の次のタイトルはBMGビクター様販売の、「痛快//スロット・シューティング」です。シンプルで一風かわったパズルっぽいシューティングです。よろしく／（開発・尾崎）

スカイ・シンク・システム

落ちモノパズルゲームの傑作、「くるりんPA／」絶賛発売中／　7月にはゲームシステム、ビジュアルを大幅にスケールアップした「新型くるりんPA／」が発売されます。落ちてくる導火線ブロックや爆弾ブロックをくっつけてファイアーブロックで点火／　相手フィールドに"雪だるま"を送り込め／　火種ブロックを利用した連鎖攻撃は必見だ／（広報・スノーザマン）

タカラ

DX人生ゲームを持っていて、このコーナーまで見ている良い子の君だけにウラ情報を教えてあげよう／　就職せずにブラブラしていると現れる正義(?)の味方「五百変隊ライフマン」。奴らは本当に500人いる。キャンセルせずに500人数えると知力、体力、センスがドーンとUPするのだ//　多分いっしょにプレイしている友達にいやがられるけど……。（広報・竹川）

バンタンインターナショナル

みなさま、おひさしぶりでございます。先日、私は誕生日をむかえ、また1つ"オトナ"になりました。今月は電脳工場のホープ、プログラマーの穴田君も誕生日をむかえます。いくつになっても嬉しいものよね。ソフトのほうは、もうちょっと待っててください。また近々、カラーのページでお逢いしましょう。（広報：いわさわたえ）

バンダイ ビジュアル

新作の話をします。すでに本誌で紹介済みですが、時代劇アクション「必殺／」が6月発売に向けて現在進行中です。詳しくは編集部におまかせですが、なかなか楽しい仕上がりで、笑えます。いや、ゲーム自体は古典的なものなんですが、イイ意味で「変」。考えてみるとここまで純粋に時代劇してるってTVゲーム史上でも稀なのかも。いい味出してます。（宣伝・桑島）

マイクロネット

うぉー／　札幌にもやっと春が来たぜー／　俺のXV411（違法）のエンジンが唸りをあげるぜーっ／　……きゅるるぷるるん。と、マイクロネットでは7月に向けて新しい麻雀ソフトを開発中だ。今回の目玉は、グラビアクイーン青沼ちあさの出演だっ／ウチのM山はセブ島まで撮影に行ってちあさチャンにメロメロだーっ／　請うご期待。（マイクロネット広報・ぷるぅすちぃる）

MIZUKI

「ルパン三世THE MASTER FILE」が3月29日に発売されました。すぐに売り切れてしまって、ご迷惑おかけしました。「どこでも買えない／」というお電話を数多くいただきました。ごめんなさい。思った以上の反響でうれしい限りです。この場を借りてお礼を言わせていただきます。今後は売り切れで買えないことのないようにしますのでよろしくお願いします。（広報・関口）

メディアエンターテインメント

話したいんだけどサー、話せないんだよネー。コレ本当／　いろいろと大人の話があってサー、話せないんだナー／　話せば、津軽海峡に"ドボン"と沈められるんだナ／それも"ドラム缶"に入れてくれるらしいんダー／　そう、進んでるよアレ／　オレ見たよ／　すっげー○○○○○○○なんだ／モー興奮もの／　オレの髪の毛抜けちゃう程だからネー／（広報宣伝部・オデコ♂）

ライセンシィ・スペースではおハガキを募集中

各メーカーの広報や宣伝担当の方々への質問を募集しています。名前や住所はきちんと書くこと。じゃないと読まないからね。

●

あてさき
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株
セガサターンマガジン編集部
「ライセンシィ・スペース」係

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

スケジュール表の見方

【ジャンル】**ACT**…アクション／**RPG**…ロールプレイング／**SHT**…シューティング／**ADV**…アドベンチャー／**SLG**…シミュレーション／**SPT**…スポーツ／**RAC**…レース／**PUZ**…パズル／**TAB**…テーブル／**A・RPG**…アクションロールプレイング／**QIZ**…クイズ／**EDU**…エデュテイメント／**MOV**…インタラクティブムービー／**ETC**…その他
【対応機器】**ハンドル**…レーシングコントローラー／**マウス**…シャトルマウス／**マルチ**…マルチターミナル6／**アナログ**…アナログミッションスティック／**ケーブル**…対戦ケーブル
【年齢制限など】**18推**…18歳以上推奨／**X**…X指定／②、③などは2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

SEGASATURN セガサターン

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
4月	26日	THOR～精霊王紀伝～	5,800円	セガ	A・RPG	
	26日	アイレムアーケードクラシックス	5,800円	アイマックス	ETC	
	26日	爆れつハンター	8,800円	アイマックス	ADV	②
	26日	レボリューションX	5,800円	アクレイムジャパン	SHT	18推
	26日	真・女神転生～デビルサマナー 悪魔全書	2,900円	アトラス	ETC	
	26日	首領蜂(ドンパチ)	5,800円	アトラス	SHT	
	26日	ゲン ウォー	5,800円	ヴァージンインタラクティブ	SHT	
	26日	野々村病院の人々	6,800円	エルフ	ADV	X
	26日	ロックマンX 3	5,800円	カプコン	ACT	
	26日	アイドル雀士 スーチーパイII	7,800円	ジャレコ	TAB	②、X
	26日	ラピュラスパニック	5,300円	翔泳社とBMGビクター	TAB	
	26日	ジョニー・バズーカ	6,800円	ソフトビジョンインターナショナル	ACT	
5月	3日	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使達～	5,800円	ソネット・コンピュータエンタテイメント	TAB	X
	10日	CubicGallery	5,800円	ウィネット	EDU	
	17日	スーパーリアル麻雀PVI	8,800円	セタ	TAB	X
	17日	慶応遊撃隊活劇編	5,800円	ビクターエンタテインメント	ACT	
	17日	ライフスケイプ～生命40億年はるかな旅～	6,800円	メディアクエスト	ETC	②
	24日	SEGA AGES／宿題がタントアール	4,800円	セガ	QIZ	
	24日	実戦 パチスロ必勝法／3	6,800円	サミー工業	TAB	
	24日	HYPER REVERTHION	5,800円	テクノソフト	SHT	ケーブル
	24日	メタルブラック	5,800円	ビング	SHT	
	24日	FEDAリメイク／～エンブレム・オブ・ジャスティス～	6,300円	やのまん	SLG&RPG	
	31日	ウィザードリィVI & VII コンプリート	6,800円	データイースト	RPG	
	31日	ソード&ソーサリー	6,800円	マイクロキャビン	RPG	
	31日	Defcon 5	5,800円	マルチソフト	SLG・RPG	
	31日	ソニックウイングス スペシャル	7,800円	メディアクエスト	SHT	音楽CDつき
	31日	デススロットル 隔絶都市からの脱出	5,800円	メディアクエスト	SHT	
	下旬	TETRIS S	5,800円	セガ	PUZ	
	下旬	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	5,800円	バンダイ	ACT	
6月	7日	疾風魔法大作戦	5,800円	GAGA	RAC+SHT	
	7日	☆ダライアスII	5,800円	タイトー	SHT	
	14日	ビッグ一撃／パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	5,800円	アスク講談社	ETC	
	14日	犯行写真～縛られた少女たちの見たものは?～	6,800円	イマジニア	ADV	18推
	14日	痛快／スロット・シューティング	5,500円	BMGビクター	ETC	
	28日	月花霧幻譚～TORICO～	5,800円	セガ	ADV	
	28日	餓狼伝説 3 ～遥かなる闘い～	6,800円	SNK	格闘ACT	
	28日	井出洋介名人の新実践麻雀	4,800円	カプコン	TAB	
	28日	クロックワークス	5,800円	徳間書店	A・PUZ	
	28日	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	5,800円	BMGビクター	ETC	
	28日	課兄弟劇場第一巻 麻雀篇	5,800円	ユーメディア	TAB	
	下旬	ストライカーズ1945	5,800円	アトラス	SHT	
	下旬	同級生～if～	7,800円	NECインターチャネル	SLG	18推
	下旬	必殺／	5,800円	バンダイビジュアル	ACT	
	下旬	ナイトストライカーS	5,800円	ビング	SHT	アナログ
	未定	ライズ オブ ザ ロボット2	5,800円	アクレイムジャパン	格闘ACT	
	未定	誕生S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	18推
	未定	上海 Great Moments	6,500円	サンソフト	PUZ	マウス
	未定	Jewels of Oracle オラクルの宝石	5,980円	サンソフト	PUZ	マウス
	未定	キューブバトラー	5,800円	デジタルメディアラボ	PUZ	
	未定	駿才—競馬データSTABLE—	8,800円	ナグザット	ETC	
	未定	WIPE OUT(ワイプアウト)	未定	ソフトバンク	RAC	
	未定	ピンボールグラフィティ	未定	パック・イン・ビデオ	ETC	
7月	5日	GAME-WARE Vol.2	1,980円	ゼネラル・エンタテイメント	ETC	
	19日	ラングリッサーIII	6,200円	メサイヤ	SLG&RPG	
	26日	時空探偵DD～幻のローレライ～	6,800円	アスキー	ADV	③
	26日	グッドアイランドカフェ・飯島愛	5,000円	インナーブレイン	ETC	
	26日	ときめきメモリアル～forever with you～	6,800円	コナミ	SLG	マウス
	26日	ときめきメモリアル～forever with you～スペシャル版	9,800円	コナミ	SLG	マウス
	26日	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	未定	パック・イン・ビデオ	RAC	ビデオCD
	上旬	デス クリムゾン	5,800円	エコール	SHT	銃
	下旬	ホーンテッドカジノ	未定	ソシエッタ代官山	TAB	②、X
	未定	グレイテストナイン'96(仮称)	5,800円	セガ	SPT	
	未定	SEGA AGES／スペースハリアー	3,800円	セガ	SHT	アナログ
	未定	★BIG HURTベースボール	5,800円	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	ロードラッシュ	5,800円	EAV	RAC	
	未定	☆Turf Wind'96～武豊 競走馬育成ゲーム	6,800円	ジャレコ	SLG	
	未定	actua SOCCER	5,800円	ナグザット	SPT	
	未定	★麻雀狂時代 Cebu Island'96	8,800円	マイクロネット	TAB	②、18推
	未定	南の島にブタがいた(仮称)	未定	スコラ	PUZ&ACT	
	未定	Destruction Derby(デストラクションダービー)	未定	ソフトバンク	RAC&ACT	
	未定	東京立身出世伝(仮称)	未定	ナグザット	ADV	
	未定	平和パチンコ総進撃(仮称)	未定	ナグザット	ETC	
	未定	サターンボンバーマン	未定	ハドソン	ACT	
	未定	マジック・ジョンソンとジャバ・カリームのスラムジャム'96	未定	BMGビクター	SPT	
	未定	☆Body Special 264	未定	やのまん	PUZ	マウス
8月	23日	新型くるりんPA／	4,800円	スカイ・シンク・システム	PUZ	
	未定	SEGA AGES／アフターバーナー	3,800円	セガ	SHT	アナログ
	未定	ダークセイバー	5,800円	クライマックス	A・RPG	
	未定	★フレッシュ美少女大集合 コスプレ麻雀大会(仮称)	6,800円	SharRock	TAB	
	未定	開運／なんでも鑑定団	4,800円	テレビ東京	ETC	
	未定	actua GOLF	5,800円	ナグザット	SPT	
	未定	LUNAR SILVER STAR STORY	6,800円	角川書店	RPG	
	未定	出世麻雀 大接待	未定	キングレコード	TAB	
	未定	バスフィッシング(仮称)	未定	ナグザット	SPT	
	未定	本格麻雀 徹萬カスタム(仮称)	未定	ナグザット	TAB	
	未定	麻雀四姉妹 若草物語	未定	ナグザット	TAB	
	未定	特捜機動隊ジェイスワット	未定	バンプレスト	A・STH	
9月	未定	サクラ大戦	未定	セガ	ADV	②、マウス
	未定	★3Dウルトラピンボール	未定	シエラ・バイオニア	TAB	
10月	未定	SEGA AGES／アウトラン	3,800円	セガ	RAC	ハンドル
11月	未定	SEGA AGES／廊下にイチダントアール	4,800円	セガ	QIZ	
	未定	土屋圭一杯争奪 筑波スーパーテクニックチャレンジカップ	5,800円	BPS	RAC	
夏	未定	サイバードール	6,800円	アイマックス	RPG	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
夏	未定	エイリアン トリロジー	5,800円	アクレイムジャパン	SHT	
	未定	AQUAZONE for SEGA Saturn	5,800円	9003,inc	SLG	
	未定	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	6,500円	サンソフト	RPG	
	未定	☆タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	5,800円	タイトー	RAC+ACT	ハンドル
	未定	パズルボブル2X	5,800円	タイトー	PUZ	
	未定	コブラ・ザ・サイコガン	5,800円	タカラ	ACT	
	未定	風水先生	5,800円	HAMLET(博報堂)	SLG	
	未定	スーパーショット・ザ・ゴルフ(仮称)	6,800円	ビクターエンタテインメント	SPT	
	未定	NiGHTS(ナイツ)	未定	セガ	ACT	
	未定	イエローブリックロード	未定	アクレイムジャパン	ADV	
	未定	大運動会~序章~(仮称)	未定	インクリメントP	SLG	
	未定	The 11th Hour The 7th Guest II	未定	ヴァージンインタラクティブ	ADV	マウス
	未定	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	未定	SNK	格闘ACT	
	未定	エアーズアドベンチャー	未定	ゲームスタジオ	RPG	
	未定	NIGHTRUTH #1"闇の扉"	未定	ソネット・コンピュータエンタテイメント	ADV	
	未定	マジカルドロップ2	未定	データイースト	PUZ	
	未定	紫炎龍(仮称)	未定	童	SHT	
秋	未定	三國志リターンズ	6,800円	光栄	SLG	
	未定	エネミー・ゼロ	6,800円	WARP	MOV	④
	未定	TECMO SUPER BOWL(仮称)	未定	テクモ	SPT	
冬	未定	★ストリートファイターZERO 2	未定	カプコン	格闘ACT	
'96年末	未定	マクロス(仮称)	未定	バンダイビジュアル	ETC	
'96年	未定	ワールドヒーローズパーフェクト	未定	ADK	格闘ACT	
	未定	コットン2	未定	サクセス	SHT	
	未定	エンジェル グラフィティ(仮称)	未定	ソフトビジョンインターナショナル	SLG	
	未定	心霊呪殺師 太郎丸	未定	タイムワーナー インタラクティブ	ACT	
	未定	SKULL FANG ~空牙外伝~	未定	データイースト	SHT	
'97年	未定	ガーディアンフォース	未定	サクセス	SHT	
発売日未定	未定	コープスキラー	5,800円	アクレイムジャパン	SHT	②
	未定	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	モンスターメーカー~ホーリーダガー~	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	オーバードライビンDX	5,800円	EAV	RAC	
	未定	天地を喰らうII~赤壁の戦い~	5,800円	カプコン	ACT	
	未定	スラムドラゴン	5,800円	ジャレコ	格闘ACT	
	未定	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	5,800円	ビック東海	格闘ACT	
	未定	プレイボーイ カラオケ(仮称)Vol.1	5,800円	ビック東海	ETC	X
	未定	プレイボーイ カラオケ(仮称)Vol.2	5,800円	ビック東海	ETC	X
	未定	X JAPAN Virtual Shock	002	未定	セガ	ETC
	未定	電脳戦機バーチャロン	未定	セガ	対戦ACT	
	未定	バーチャファイターキッズ	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	ファイティングバイパーズ	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	ファンタジーアース(仮称)	未定	セガ	RPG	
	未定	パチンコ倶楽部	未定	アイ・エス・シィ	TAB	
	未定	カレッジスラム	未定	アクレイムジャパン	SPT	
	未定	囲碁	未定	アスキー	TAB	
	未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
	未定	TFX	未定	イマジニア	SLG	
	未定	フィスト	未定	イマジニア	格闘ACT	
	未定	スポット(仮称)	未定	ヴァージンインタラクティブ	ACT	
	未定	★リアルバウト餓狼伝説	未定	SNK	格闘ACT	
	未定	テニス(仮称)	未定	エス・ピー・エス	SPT	
	未定	★ドラゴンナイト(仮称)	未定	エルフ	未定	
	未定	マジックカーペット	未定	EAV	SHT	
	未定	神罰 人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
	未定	アーサーとアスタロトの謎魔界村	未定	カプコン	PUZ	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
発売日未定	未定	サイバーボッツ	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	スーパーパンコレクション	未定	カプコン	ETC	
	未定	マーヴル スーパーヒーローズ	未定	カプコン	格闘ACT	
	未定	ロックマンX 4	未定	カプコン	ACT	
	未定	だいな♥あいらん 予告編	未定	ゲーム アーツ	ADV	
	未定	だいな♥あいらん	未定	ゲーム アーツ	ADV	
	未定	バーチャリウム'THE FISH'	未定	光栄	ETC	
	未定	ポリスノーツ	未定	コナミ	ADV	
	未定	★戦国ブレード	未定	彩京	SHT	
	未定	真髄対局囲碁 碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
	未定	現代大戦略 Strikes(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
	未定	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	未定	ジャレコ	ACT	
	未定	ファンタステップ	未定	ジャレコ	ADV	マウス
	未定	TIZ(TOKYO INSECT ZOO)	未定	ゼネラル・エンタテイメント	ADV&RPG	
	未定	★NIGHTRUTH #2(仮称)	未定	ソネット・コンピュータエンタテイメント	ADV	
	未定	ARENA(仮称)	未定	ソフトバンク	RPG	
	未定	シミュレーション ズー(仮称)	未定	ソフトバンク	SLG	
	未定	サッカー(仮称)	未定	ソフトビジョンインターナショナル	SPT	
	未定	★東京SHADOW	未定	タイトー	MOV	
	未定	★テクモJリーグサッカー(仮称)	未定	テクモ	SPT	
	未定	銀河英雄伝説	未定	徳間書店	SLG	
	未定	怪盗セイント・テール	未定	トミー	ADV	
	未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301 SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
	未定	☆テラクレスタ3D(仮称)	未定	日本物産	SHT	
	未定	VR麻雀(仮称)	未定	日本物産	TAB	
	未定	FARADOON~THE LEND of DRAGON CASTLE~	未定	パイオニアLDC	A・RPG	
	未定	☆天外魔境 第四の黙示録	未定	ハドソン	RPG	
	未定	★ウルトラマンバトル(仮称)	未定	バンダイ	格闘ACT	
	未定	GRANDRED	未定	バンプレスト	SLG	
	未定	ロボット混戦RPG(仮称)	未定	バンプレスト	RPG	
	未定	3Dベースボール(仮称)	未定	BMGビクター	SPT	
	未定	レガシー・オブ・ケイン(仮称)	未定	BMGビクター	RPG	
	未定	スワッグマン	未定	ビクターエンタテインメント	A・PUZ	
	未定	ダンジョンマスター(仮称)	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
	未定	TOMB RIDERS(トゥームレイダース)	未定	ビクターエンタテインメント	A・ADV	
	未定	ノバストーム	未定	ビクターエンタテインメント	SHT	
	未定	MARICA~真実の世界~	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
	未定	重装機兵レイノス2	未定	メサイヤ	ACT	
	未定	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	未定	メディアリング	RAC+RPG	
	未定	タクティクス オウガ	未定	リバーヒルソフト	SLG・RPG	
	未定	伝説のオウガバトル	未定	リバーヒルソフト	SLG・RPG	

サタマガ編集部チェーック!

サターン周辺の気になる情報をチェックするこのコーナー。まずは「麻雀狂時代Cebu Island'96」はグラビアで人気の青沼ちあさ、野本美穂、麻木杏子の3人が出演。また、発売日がちょっと伸びて値段が少し高くなった「ときメモ」は、その分60ページの設定集とパワーメモリー用ステッカー、それにミニカレンダーがつくことが決定（さらに、スペシャル版はこれに加え、エメラルドグリーンのパワーメモリーと、フルカラーイラスト4枚付きの特製A4バインダーがついて9,800円）。これは予約をしないと手に入らないかもしれないぞ。他、「テトリスS」はBPSからセガ販売に変更だ。

次号は合併号後とトイショー直前のため、一気に情報が噴出しそう。某人気格闘移植が冬から夏に早まりそうなうれしい噂の他、某アーケード移植も多数決定か？　次号も必見！

緊急速報：データイーストが「マジカルドロップ2」の全国大会を行うぞ。日程は5月25日(土)又は26日(日)、全国21カ所で予選が行われる。対戦モードは上位3名、ひたすらモードは優勝者1名が、6月23日(日)東京、スタジオアルタでの全国大会に出場できる。詳しい問い合わせは、フリーダイアル0120-68-1134「マジカルドロップ2全国選手権大会事務局」まで。参加賞はもちろん豪華賞品も用意されているらしいぞ！　さあ、今から練習だ!!

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。

裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

●アンケート回答欄の記入例

	(例1)回答が5の場合	(例2)回答が08の場合	(例3)回答が15の場合	(例4)回答が1の場合
よい例	5	08	15	1
悪い例	5	8	15	7

複数回答の設問の場合、すべて使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01 07 15

1 性別　男性　1　女性　2

2 年齢

※実数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

01 小学生
02 中学生
03 高校・高専生
04 大学・大学院生
05 短大・専門学校生
06 予備校生
07 事務職
08 営業・販売職
09 専門・技術職
10 管理職
11 自営業
12 公務員
13 アルバイト
14 無職
15 主婦
16 その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。

※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？　（8冊まで）

01 ファミ通
02 ファミ通 BROS.
03 GAME WALKER
04 TECH サターン通信
05 Vジャンプ
06 ゲームオン／
07 電撃王
08 じゅげむ
09 LOGiN
10 覇王マガジン
11 グレートセガサターンZ
12 ゲーメスト
13 サターンスーパー
14 サターンファン
15 セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。

01 よい
02 ふつう
03 よくない
04 その他（具体的に希望を）

7 18禁（X指定）ソフトの本誌での扱いについて、どのような形を望みますか。

01 もっと過激に紹介してほしい
02 今のままでいい
03 乳首は露出しない方がいい
04 その他（具体的に要望を）

8 表1の今月の記事で内容が面白かった（よかった）ものを8つまであげてください。

9 表1の今月の記事で内容が面白くない（悪かった）ものを8つまであげてください。

10 表2からあなたがもっているハードをあげてください。（8つまで）

11 表2からあなたが購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01 LAND MARK
02 データステーション
03 セガサターン読者レース
04 巻頭特報 ナイツ
05 特報　ウルトラマンバトル
06 特報　エネミー・ゼロ
07 特報　ストリートファイターZERO2
08 特報　サイバーボッツ
09 特報　マーヴルスーパーヒーローズ
10 特報　ロックマンX
11 特報　井手洋介の新実戦麻雀
12 特報　ラングリッサーⅢ
13 特報　月花霧幻譚～TORICO～
14 特報　ナイトゥルース #1
15 特報　湾岸デッドヒート+リアルアレンジ
16 特報　ワイプアウト
17 特報　デストラクションダービー
18 特報　Body Special 264
19 NEW RELEASE TITLE
20 ダークセイバー
21 天外魔境 第四の黙示録
22 アイレムアーケードクラシックス
23 ソード&ソーサリー
24 TETRIS S
25 ゲームクリエイターへの道
26 Readers' STATION
27 ワールドアドバンスド大戦略 プレイヤーズROOM
28 Hyper COLUMNS Chaos
29 セガプレス(予告編)
30 SNK WORLD
31 Hello/ CAPCOM
32 ライセンシィ・スペース
33 パッション ラングリッサー
34 THOR～精霊王紀伝～
35 野々村病院の人々
36 ウィザードリィⅥ&Ⅶコンプリート
37 真・女神転生デビルサマナー悪魔全書
38 フェーダ リメイク/
39 誕生S
40 ダライアスⅡ
41 慶應遊撃隊 活劇編
42 スーパーリアル麻雀PⅥ
43 ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
44 パンツァードラグーン ツヴァイ
45 スナッチャー
46 セガラリー・チャンピオンシップ
47 ドラゴンフォースSCRAMBLE
48 ドラゴンフォース
49 LUNAR Express
50 レッドカンパニー酉の市通り//
51 3×3EYES 発売記念座談会
52 Jリーグプロサッカークラブをつくろう/ 最強クラブへの道
53 AM3研Rush//
54 AM2研Express Neo
55 セガサターンソフトレビュー
56 CREATERS BANK
57 付録ポスター

表2　ハードリスト

01 セガサターン、Vサターン
02 ハイサターン
03 ゲーム&カーナビ ハイサターン
04 メガドライブ（ワンダーメガを含む）
05 スーパー32X
06 プレイステーション
07 3DO（REAL、TRY）
08 M2（3DO64bit機）
09 PC-FX
10 スーパーファミコン
11 PCエンジンシリーズ
12 NEO・GEO（CDを含む）
13 ゲームギア
14 バーチャルボーイ
15 NINTENDO64
16 パソコン
17 ムービーカード（ビデオCDデコーダ）
18 フォトCDオペレーター
19 電子ブックオペレーター
20 レーシングコントローラー
21 バーチャガン
22 アナログミッションスティック
23 ワイアレスパッド
24 ジョイスティック（純正パッドのぞく）
25 通信モデム

表3　ソフトリスト

001 アーサーとアスタロトの謎魔界村
002 AQUAZONE for SEGA Saturn
003 アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN
004 一発逆転～ギャンブルキングへの道～
005 井出洋介名人の新実践麻雀
006 ウィザードリィⅥ&Ⅶコンプリート
007 ウルトラマンバトル(仮称)
008 エアーズアドベンチャー
009 エイリアン トリロジー
010 X JAPAN Virtual Shock 002
011 エネミー・ゼロ
012 エンジェル グラフィティ(仮称)
013 オーバードライビンDX
014 開運/ なんでも鑑定団
015 怪盗セイント・テール
016 カレッジスラム
017 ガーディアンフォース
018 GAME-WARE Vol.2
019 餓狼伝説3～遥かなる闘い～
020 キューブバトラー
021 銀河英雄伝説
022 鍵兄弟劇場第一巻 麻雀篇
023 クロックワークス
024 グッドアイランドカフェ・飯島愛
025 GRANDRED
026 グレイテストナイン'96(仮称)
027 月花霧幻譚～TORICO～
028 現代大戦略 Strikes(仮称)
029 コープスキラー
030 コットン2
031 コブラ・ザ・サイコガン
032 サイバードール
033 サイバーボッツ
034 サクラ大戦
035 サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
036 三國志リターンズ
037 The 11th Hour The 7th GuestⅡ
038 CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)
039 紫炎龍(仮称)
040 疾風魔法大作戦
041 上海 Great Moments
042 出世麻雀 大接待
043 駿才―競馬データSTABLE―
044 新型くるりんPA/
045 真髄対局囲碁 碁仙人
046 神罰 人生の意味
047 心霊呪殺師 太郎丸
048 時空探偵DD～幻のローレライ～
049 重装機兵レイノス2
050 Jewels of Oracle オラクルの宝石
051 スーパーパンコレクション
052 SKULL FANG～空牙外伝～
053 ストライカーズ1945
054 ストリートファイターZERO2
055 スラムドラゴン
056 3Dウルトラピンボール
057 スワッグマン
058 SEGA AGES／アウトラン
059 SEGA AGES／アフターバーナー
060 SEGA AGES／宿題がタントアール
061 SEGA AGES／スペースハリアー
062 SEGA AGES／麗下にイチダントアール
063 戦国ブレード
064 ゼロヨンチャンプ DooZy-J
065 ソード&ソーサリー
066 卒業S
067 ソニックウイングス スペシャル
068 Turf Wind'96～武豊 競走馬育成ゲーム
069 タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.
070 タクティクス オウガ
071 誕生S
072 ダークセイバー
073 ダービースタリオン(仮称)
074 大運動会～序章～(仮称)
075 だいな♥あいらん
076 だいな♥あいらん 予告編
077 ダライアスⅡ
078 ダンジョンマスター(仮称)
079 痛快/スロット・シューティング
080 土屋圭一杯争奪 筑波
081 TIZ(TOKYO INSECT ZOO)
082 TETRIS S
083 テラクレスタ3D(仮称)
084 天外魔境 第四の黙示録
085 天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～
086 デス クリムゾン
087 デススロットル 隔絶都市からの脱出
088 Destruction Derby(デストラクションダービー)
089 Defcon5
090 伝説のオウガバトル
091 電脳戦機バーチャロン
092 TOMB RIDERS(トゥームレイダース)
093 東京SHADOW
094 東京立身出世伝(仮称)
095 ときめきメモリアル～forever with you～
096 特捜機動隊ジェイスワット
097 同級生～if～
098 ドラゴンナイト(仮称)
099 ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説
100 NiGHTS(ナイツ)
101 NIGHTRUTH #1 闇の扉
102 ナイトストライカーS
103 忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖
104 ノバストーム
105 犯行写真～縛られた少女たちの見たものは?～
106 バーチャファイターキッズ
107 パズルボブル2X
108 パチンコ倶楽部
109 必殺/
110 ビッグ一撃/パチスロ大攻略
111 BIG HURTベースボール
112 ピンボールグラフィティ
113 ファイティングバイパーズ
114 FARADOON～THE LEND of DRAGON CASTLE～
115 風水先生
116 ホーンテッドカジノ
117 プレイボーイ カラオケ(仮称)Vol.1
118 平和パチンコ総進撃(仮称)
119 本格麻雀 徹萬カスタム(仮称)
120 Body Special264
121 ポリスノーツ
122 麻雀狂時代 Cebu Island'96
123 麻雀四姉妹 若草物語
124 マーヴル スーパーヒーローズ
125 マクロス(仮称)
126 マジカルドロップ2
127 マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪(仮称)
128 MARICA～真実の世界～
129 南の島にブタがいた(仮称)
130 モンスターメーカー～ホーリーダガー～
131 ライズ オブ ザ ロボット2
132 ラングリッサーⅢ
133 リアルバウト餓狼伝説
134 LUNAR SILVER STAR STORY
135 ロックマン×4
136 ロボット混戦RPG(仮称)
137 ワールドヒーローズパーフェクト
138 WIPE OUT(ワイプアウト)
139 湾岸デッドヒート+リアルアレンジ

銀行振り込みを開始しました。
銀行振り込みをご利用の場合は、必ず事前に
サンタに電話して商品予約の上、送金して下さい。
東京三菱銀行　東京駅前支店
当座　0415749
（有）サンタ
※新作ソフト予約特典200円引きは継続いたします。

SEGA専門店
消費税不要!!
（全商品税込）

※商品はすべて新品です。
※新作ソフトは発売日にお届けします。
●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTEL下さい。（北海道・九州は翌々日配送になります）
●土曜日は、定休日です。

セガサターン 20,600円

■新作ソフト

商品	発売日	価格
きゃんきゃんバニープルミエール	4/5	5,200円
二度あることはサンドアール		5,200円
ときめき麻雀グラフィティ	4/19	5,200円
3X3EYES〜吸精公主S〜		6,500円
エンジェルパラダイスVol.1		5,200円
スーチーパイ2	4/26	7,000円
テトリスS		5,200円
THOR〜精霊王紀伝〜		5,200円
Cubic Gallery		5,200円
ソニックウイングススペシャル		7,000円
首領蜂（ドンパチ）		5,200円
ラピュラスパニック		4,700円
アイレムクラシックス		5,200円
爆れつハンター		8,000円
ジョニーバズーカ		6,100円
THE GHEN WAR		5,200円
野々村病院の人々		6,100円
ロックマンX3		5,200円
慶応遊撃隊	5/17	5,200円
DEFCON5		5,200円
ライブスケイプ		5,200円
スーパーリアル麻雀PV		7,800円
ソード&ソーサリー	5/24	6,100円
ハイパーリヴァーシオン		5,200円
フェーダ・リメイク		5,700円
宿題がタントアール		4,300円
実践パチスロ必勝法3		6,100円
ドラゴンボールZ		5,200円
メタルブラック		5,200円
誕生S		6,100円
デススロットル	5/31	5,200円
足里兄弟		5,200円
ソニックウィングS		7,000円
餓狼伝説3		6,100円
ウィザードリー6&7		6,100円
アルバートオデッセイ外伝	6月	5,800円
ラングリッサ3	7/5	5,200円
ときめきメモリアル	7/12	6,100円
ときめきメモリアルSパック		未定

商品	価格
DX人生ゲーム	特価
Dの食卓	3,800円
Vゴール	1,800円
アンジェリークスペシャル	特価
永世名人	3,800円
ヴァンパイアハンター	特価
ウイニングポスト	2,800円
ウイニングポスト2	8,800円
エンジェルリップス	特価
ガーディアンヒーロー	特価
海底大戦争	3,800円
ガンバード	3,800円
ガングリフォン	特価
輝水晶伝説アスタル	2,800円
球転界	2,800円
キングオブファイターズ95	特価
グラディウスD	特価
グランチェイサー	1,800円
クリチャショック	4,800円
グレイテストナイン	1,800円
クロックワークナイト（下）	1,800円
結婚	5,800円
ゴータ（GOTHA）	900円
極上パロディウス	4,800円
ゴジラ	特価
ザ・タワー	5,800円
サンダーホーク2	6,000円
シャイニングウィズダム	3,800円
将棋まつり	5,800円
真説夢見館の物語	1,800円
真・女神転生	5,800円
新忍伝	1,800円
水滸演武	2,800円
四柱推命ピタグラフ	4,800円
新世紀エヴァンゲリオン	特価
Jリーグサッカークラブ	特価
ストリートファイターROF	2,800円
スナッチャー	特価
スラムダンク	2,800円
セガラリー	4,800円
ダイダロス	1,800円
卒業II	4,800円
ダークシード	1,800円
タマ（TAMA）	1,800円
ダライアス外伝	3,800円
ちびまる子の対戦ぱずるだま	2,800円
ツインビーヤッホー	2,800円
提督の決断2	7,800円
デイトナUSA	2,800円
デジタルピンボウル	4,800円
天地無用！	2,800円
ドラゴンフォース	特価
同級生スペシャル（プレミアム）	特価
ファイプロ外伝	1,800円
バーチャコップ（銃付）	6,800円
バーチャファイター	1,800円
バーチャファイター2	5,800円
バーチャファイターリミックス	1,800円
バーチャフォトスタジオ	特価
バーチャルハイドライド	1,800円
バーチャレーシングSS	4,800円
バトルモンスターズ	2,800円
パンツァードラグーン	2,800円
パンツァードラグーン2	特価
ビクトリーゴール95	特価
ファイナルロマンスII	3,800円
ファイナルロマンスR	7,800円
プリンセスメーカー2	6,800円
ブルーシード	1,800円
ポポイとへべれけ	1,800円
魔法騎士レイアース	2,800円
ミスト	4,800円
ゆみみみっくすリミックス	1,900円
リグロードサーガ	1,800円
リンクルリバーストーリー	特価
レイヤーセレクション	4,800円
レースドライビン	2,800円
ロボピット	4,800円
ランポ	1,800円
ワールドアドバンス大戦略	6,800円
ワールド大戦略作戦ファイル	4,400円
ワンチャイコネクション	1,800円

周辺機器

商品	価格
ファイタースティックX	3,200円
アスキーパッドX	2,200円
AVセレクタJX-S3（S付）	2,200円
AVセレクタJX-5	2,200円
SSコードレスPセット	4,300円
ツインオペレータ	17,900円
サタンパット	2,200円
ホリリアルアーケードスチック	3,500円
パワーメモリ	4,300円
シャトルマウス	2,700円
マルチターミナル6	3,400円
サターンSケーブル	1,800円
サターンRFユニット	1,800円
サターンAVケーブル	1,800円
サターンRGB	2,000円
ホリサタンスティック	4,800円
ビクターCDデコーダ	15,800円
ミッションスティック	7,000円
バーチャスティック	2,800円
ムービーカード	15,800円

ワンダーメガII 18,800円
バックアップRAM 4,600円

商品	価格
シャドウラン 2/23	5,400円
サージカルストライク	3,800円
アフターバーナーIII	1,800円
アルシャーク	1,800円
アルスラーン戦記	800円
Aランクサンダー	1,800円
AX101	2,000円
アーネストエバンス	1,000円
アネット再び	2,000円
★ウイニングポスト	800円
ウィングコマンダー	1,800円
ウルフチャイルド	300円
江川プロ野球CD	1,800円
★ぎゃんぶらあ2	2,000円
クイズスクランブル	1,000円
クラシックディスク（4ソフト入り）	800円
★元朝秘史（ジンギスカン）CD	1,800円
ザサードワールドウォー	1,800円
サンダーストームFX	800円
★サンダーホーク	3,800円
シムアース	1,500円
★シュバルツシルト	3,800円
★シルキーリップ	2,000円
ジャガーXJ	2,800円
雀皇ワールドカップ	2,800円
ジュラシックパーク	2,800円
★CD三国志3	1,800円
真・女神転生CD	2,800円
スイッチ	1,800円
スターブレード	2,800円
ソウルスター	1,800円
ソルフィース	500円
ダークウィザード	1,800円
ダイナミックカントリークラブ	1,800円
ダブルスイッチ	1,800円
天舞メガCD	100円
Vay CD	1,800円
デトネイターオーガン	1,000円
デスブリンガー	2,000円
デバステイター	900円
天下布武	1,800円
トムキャットアレー	1,800円
電忍アレスタ	1,800円
ナイトトラップ	1,800円
忍者ウォリアーズ（CD付）	1,800円
ノスタルジア	800円
★信長覇王伝CD	2,800円
バトルコープス	1,800円
バトルファンタジー	500円
バリアーム	1,500円
プライズファイター	1,800円
ブラックホールアサルト	300円
フェイエリア	800円
ブライ	900円
プリンスオブペルシャ	300円
プロ野球スーパーリーグ	800円
ファイナルファイト	500円
ヘビーノバ	500円
ヘブンリーシンフォニー	800円
マイクロコズム	2,800円
マイト&マジックIII	1,800円
モータルコンバットCD	1,800円
★ゆみみみっくす	2,800円
らんま1/2（500円分テレカ付）	2,800円
リーサルII（ソフトのみ）	500円
ロードブラスターFX	1,800円
ワンダードッグ	300円
惑星ウッドストック	200円

メガジェット本体 3,800円
（携帯用MD）
ジョーモンタFボール
のおまけ付

商品	価格
魔導物語I 3/22	5,800円
MDペペンガペンゴ	3,800円
アークスオデッセイ	2,000円
アウトラン	2,800円
アウトランナーズ	1,800円
蒼き狼と白き牝鹿	1,800円
アンデッドライン	2,800円
イースIII	2,800円
ヴァリスIII	2,000円
ヴァーミリオン	800円
ヴィクセン357	2,800円
ヴェリテックス	2,000円
ヴォルフォード	2,000円
宇宙戦艦ゴモラ	2,800円
エイリアンストーム	2,000円
エイリアンソルジャー	2,800円
エグザイル	2,000円
エコーザドルフィンII	900円
エターナルチャンピオンズ	2,800円
F117ステルス	3,800円
LHXアタックチョッパー	2,800円
エレメンタルマスター	2,000円
ガイアレス	2,800円
火激	2,000円
餓狼伝説2	2,000円
キリングゲームショー	800円
ギャラクシーフォースII	1,000円
キングオブザモンスターズ	2,800円
キングコロッサス	500円
空牙	2,800円
クライング	2,000円
グランドスラム	2,800円
クールドバスター	2,800円
グレイランサー	2,800円
ゲイングランド	2,000円
豪血寺一族	2,800円
コラムスIII	2,800円
ゴールデンアックスII	2,000円
ゴールデンアックスIII	2,000円
サージンクオーラ	3,800円
サイドポケット	3,800円
サムライスピリッツ	2,800円
サンダーフォースIII	1,800円
★サンダーフォースIV	1,000円
サンダーブレード	1,800円
三国志I	2,000円
新〜夜叉円舞曲	500円
紫禁城	1,800円
シーザーの野望II	1,800円
シャドーオブザビースト	1,000円
★シャイニングフォース	2,800円
★シャイニングフォースII	2,900円
ジャングルストライク	3,800円
★雀皇登龍門	1,800円
ジュラシックパーク	2,800円
ジノーグ	1,000円
★新創世記ラグナセンティ	2,000円
スーパー忍II	1,400円
スライムワールド	1,800円
スティールタロンズ	2,800円
★ストーリオブトア	2,800円
スーパーモナコGP	900円
スーパーモナコGPII	900円
スタークルーザー	900円
スペースハリアーII	2,800円
セーラームーン	1,800円
ゼロウイング	1,800円
ゾウゾウゾウ	1,500円
ソニックIII	2,800円
ソニック&ナックルズ	2,800円
ソニックピンボール	2,800円
ソーサルキングダム	2,800円
大航海時代	1,800円
太閤立志伝	2,800円
太平記	300円
大魔界村	2,800円
★ダイナブラザーズII	2,800円
ダイナマイトヘッディ	1,800円
ターボアウトラン	2,000円
ダーナ女神誕生	1,800円
ダライアスII	2,800円
ダーウイン4081	1,800円
タントアール	1,800円
チェルノブ	2,800円
ツインクルテール	2,800円
TMNT I	2,800円
TMNT II	2,800円
ドッジ弾平	1,800円
トム&ジェリー	1,000円
ドラゴンズリベンジ	1,800円
ドラゴンボールZ	1,800円
ナイジェルマンセルインディーカー	1,800円
中島スーパーライセンス	1,800円
忍者武雷伝説	500円
信長の野望	2,000円
パーティークイズメガQ	1,800円
ハイブリッドフロント	2,800円
パチンコクーニャン	2,800円
バッドオーメン	800円
パトレイバー	2,800円
★バハムート戦記	500円
パワーモンガー	1,800円
ビーストウォリアーズ	1,800円
ひょっこりひょうたん島	400円
バーチャレーシング	2,000円
★ふしぎの海のナディア	2,800円
ファステスト1	500円
ファンタシースターIV	1,800円
フォゴトンワールド	1,800円
ぷよぷよ	1,900円
★ぷよぷよ通	2,800円
ブルーアルマナック	2,000円
ベアナックルII	2,000円
ペーパーボーイ	1,800円
北斗の拳	2,000円
ポピュラス	300円
ボールジャックス	300円
マーブルマッドネス	2,000円
マーベルランド	1,800円
マスターオブモンスター	800円
まじかるタルるートくん	1,800円
まじかるハット	300円
マジンサーガ	1,800円
マスターオブウェポン	1,800円
魔天の創滅	2,000円
港のトレイジア	1,800円
ミッキー&ドナルド	1,800円
ミッキーとミニアド	1,800円
ミッドナイトレジスタンス	2,800円
★武者アレスタ	4,500円
メガロマニア	2,800円
モンスターワールドIII	500円
モンスターワールドIV	2,800円
ライトクルセイダー	3,800円
★ラングリッサー	4,800円
ラングリッサII	5,800円
ランドストーカー	2,800円
ランパート	2,000円
乱世の覇者	2,800円
雷電伝説	2,000円
リスターザシューティングスター	2,800円
★レッスルボール	3,800円
レンタヒーロー	2,000円
ロイヤルブラッド	1,800円
★ロードモナーク	2,800円
ロードラッシュ	1,900円
ロードブラスターズ	1,800円
ローリングサンダーII	900円
ロケットナイトアドベンチャー	2,000円
ミッキーマニア	2,800円

サッカーソフト

商品	価格
ゲームアーツのチャンピオンサッカー	800円
テクモワールドカップサッカー	800円
熱血高校ドッジサッカー	800円
Jリーグプロ完全版	1,000円

バスケットソフト

商品	価格
デビットRバスケット	800円
ドリームチームUSA	1,000円
NBAプレイオフ（ブルズ）	1,000円
ジョーダンVSバード	1,000円
ハイパーダンク	2,800円

ゴルフソフト

商品	価格
PGAゴルフ2	500円
トッププロゴルフ	800円
トッププロゴルフII	800円
バトルゴルファー唯	800円
マスターズゴルフ	800円
ペブルビーチの波濤	2,800円

フットボールソフト

商品	価格
プロフットボール	500円
ジョーモンタナフットボール	500円
ジョーモンタナフットボールII	500円

32X 6,000円

■2,000円コーナー
スターウォーズ32

■2,800円コーナー
アフターバーナー32
サイバーブロール
スペースハリア32
テンポ
フレッドカプルスゴルフ

■3,800円コーナー
パラスコード
ステラアサルト

GGプラスワン 10,800円（ぷよ通）

ルナ 4,300円

■300円コーナー
ああ播磨灘
ガンバレゴルビー
キネッティコネクション
ザ・プロ野球'91

■800円コーナー
ファンタジーゾーン
クラッシュダミー
ドッジ弾平
忍空
ハイパープロ野球'92
ドラえもん
テンポ

■1,500円コーナー
アレスタII
ウィンナルドン
クイズギャファイト
コラムス
自己中心派
斬ギア
GGリーグ'93
タロットの食堂
忍者外伝
リスターザシューティングスター
ドナルドダックII
ドラゴンクリスタル
バット&バター
エターナルレジェント
ベアナックルII
ポケット雀荘
チャックロック

■2,000円コーナー
イチダントアール
ウディーポップ
サイキックワールド
オリンピックゴールド
好牌I
好牌II
モータルコンバット
ワギャンランド
レミングス
トム&ジェリー
ぷよぷよ
ファンタジスター外伝
ペンゴ
琉球
ワールドダービー
ソニックドリフト1
ソニックII
タントアール
マクドナルド
モナコGP II
なぞぷよ3
なぞぷよII
ミッキーマウスII

■3,000円コーナー
シャイニングフォース外伝I
シャイニングフォース外伝II
女神転生外伝
シルヴァンテイル
魔導物語1
魔導物語3
SDガンダム
ラストバイブル
ロイヤルストーン
レイアース2

GG周辺機器

商品	価格
オートチューナー	8,500円
パワーバッテリー	4,100円
ビックウィンドー	1,500円
カーアダプター	2,500円
対戦ケーブル	1,000円
カーアンテナ	1,000円

MD周辺機器

美しい画像はサンタのS端子ユニット

商品	価格
S−01（MD1用）	2,500円
S−02（MD2・32X用）	2,500円
Sケーブル 1.5m	700円
オーディオコード1.5m	300円
ヘッドフォンコード1.0m	300円
ビデオ入力コードI	800円
ACアダプターII	1,200円
ステレオDINコード	1,600円
セガタップ	500円
6Bパッド達人	2,000円
RF I	1,600円
カプコンパッドソルジャー	500円
セガマウス	1,000円

申し込み方法　電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意　商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。●FAXでのご注文は24時間受付けております。FAX.03-3252-8456（TEL.は03-3258-9051　受付10:00〜19:30）●書留の場合はおつりのないようにお願いします。●マスターシステムソフト一律200円　在庫についてはお問い合わせ下さい。

ウィンキーソフトってどんなとこ?

●主な作品●

スーパーロボット大戦シリーズ
魔装機神
第4次スーパーロボット大戦
等

発売元（株）バンプレスト

最新鋭のマシンで仕事が出来るかもしれない。
（Pentium150MHz標準,IndigoⅡ Impact,Indy,SparcSteation20）
CG環境はゲーム業界のトップ10に入るかもしれない。
（Alias 9台, SOFT IMAGE 12台）
ゲーム開発に対する姿勢はナンバー1かもしれない。
（熱血度100%）
缶ジュースの消費率が業界一かもしれない。
（ジュースは飲み放題）

1. ゲームプログラマー
   ゲーム開発経験者またはC言語熟練者
   （32ビット機経験者、特に優遇）
2. ゲームデザイナー
   （経験者に限る）
3. 3DCGデザイナー
   デッサン等の基礎的技術を正式に修得している者
   （エリアス・ソフトイマージ経験者優遇）
4. 2Dドットデザイナー
   デッサン等の基礎的技術を正式に修得している者
5. サウンド
   （サンプリング・打ち込み経験者）

■仕事内容
1. ゲームソフト及びマルチメディア関連機器のプログラミング
2. ゲーム企画及び制作管理
3. CGモデリングとアニメーションの作成
4. ドット絵・テクスチャーの作成
5. ゲームサウンド全般

■開発環境
INDIGOⅡ, INDY, Mac, DOS／V, PC98等

■会社概要／設立昭和58年　従業員数45名
■事業内容／ゲーム用ソフト開発
■資　　格／20～30歳の男女
■給与
固定給制／月25万以上（但し試用期間あり）
経験・能力・前職給与を考慮の上優遇いたします。
■勤務時間／時差出勤制 9：00－10：00出社
（実労働8時間）
■待　　遇／各種社保険完備、交通費全額支給
実績に応じ臨時ボーナスあり
■休日休暇／週休2日制（但し、第一土曜日はミーティングデー）
年末年始、夏期、年次有給、振り替え、慶弔休暇
■応　　募／履歴書（写真貼付）・職務経歴書を郵送下さい。
※履歴書・職歴書は返却しません。
2．3．4．5．は作品を同封。※作品は返却します。
●詳細はお気軽にお問い合わせ下さい。

（株）ウィンキーソフト

〒564 大阪府吹田市豊津町11番34号　米澤ビル第10江坂505号
TEL.06－386－9388　担当／延山
地下鉄御堂筋線江坂駅⑤番出口西へ徒歩5分

『輝ける黒』メタルブラック復活！

クリエイティブヒューマン

当店はSEGA新品専門店です。

creative human 通信販売

TEL03-5443-8469(代)
FAX03-5443-6593

送料 ¥780 代金着払い 全国均一・手数料込み

◆郵便・現金書留でのご注文はご遠慮下さい。
◆本州・四国の方は翌日、北海道・九州の方は翌々日の到着になります。

年中無休 営業時間 AM10:00〜PM8:00
FAXは24時間受け付けOK

本日発売

野々村病院の人々

エルフ/SS/定価¥6,800

エルフのサターン参入第1弾！数々のパソコンユーザーを虜にしてきたあの作品が、遂にSSという家庭用ハードで楽しめる様になりました。忠実な移植度はもちろん、声優さん達の熱演を聞く事ができるのはサターンならではです。

特別価格 ¥6.120

5/24

メタルブラック

ビング/SS/定価¥5.800

『新タイトー神話』の序章。シューティングゲームの歴史に新たな方向性を打ち出した『ガンフロンティア』チームが制作を担当。退廃と幻想の二律背反的な世界を支える音楽・デザイングラフィック（特に配色センス）の完成度は、映画すら凌駕します。

予約特価 ¥5.220

7/12

ときめきメモリアル 〜forever with you〜

コナミ/SS/定価¥6.800

『何を気の早い』と思われるかもしれませんが、数多くのユーザーの気を引きまくった、宮本武蔵的ソフトの発売日が遂に決定しました！ゲーム内容においては、いまさら語る事は何もありません。皆様のご予約をお待ちしております。

予約特価 ¥6.120

今が旬！5月発売の新作ソフト

発売日	タイトル	価格
5/17	デフコン5	¥5.220
5/17	ライフエスケープ	¥6.120
5/17	慶応遊撃隊　活劇編	¥5.220
5/17	サイバードール	¥6.120
5/24	実践パチンコ必勝法！3	¥6.120
5/24	誕生S　DEBUT	¥6.120
5/24	宿題がタントアール	¥4.320
5/24	ソードアンドソーサリー	¥6.120
5/31	ソニックウイングスS	¥5.220
5/31	餓狼伝説 3	¥6.120
5/未定	ドラゴンボールZ	¥5.220
5/未定	ダークセイバー	¥5.220

電脳戦機バーチャロン 予約受付中

いい事ずくめの会員特典

●会員になるには・・
ご注文された商品と一緒にに会員登録用紙が入っています。用紙に記入して返送してください。
（詳しくは用紙をご覧ください）

○会員になったら・・
◎一万円以上お買い上げの場合、送料をサービス！何と、掲載料金より5%割引サービス！
（GAMESOUL商品には御利用できません）

★その他たくさんの楽しい特典あり★

同級生if

予約受付中

セガサターン

タイトル	価格
Dの食卓	¥6.780
ファイナルロマンス２	¥6.780
レイヤーセクション	¥5.100
ブルーシカゴブルース	¥5.100
ワールドアドバンスド大戦略	¥6.980
ぽえぽえポエミィ	¥6.980
ツインビーヤッホー！	¥4.280
ゴールデンアックス	¥5.100
信長の野望　天翔記	¥8.800
ウイングアームス	¥5.100
天地無用ごくらくCDROM	¥5.100
シムシティ２０００	¥5.100
メタルファイターMIKU	¥5.880
アメリカ横断ウルトラクイズ	¥5.220
ぷよぷよ通	¥4.380
インターナショナルVゴール	¥4.380
峠kingザ・スピリッツ	¥5.220
野茂英雄のワールドシリーズ	¥5.220
バーチャコップガンセット	¥7.020
ギャラクシーファイト	¥5.220
ペバルーチョの福袋	¥6.120
結婚ーMarriage	¥6.120
ガンバード	¥5.220
マジカルドロップ	¥5.220
ダライアス外伝	¥5.220
クォヴァディス	¥6.120
機動戦士ガンダム	¥5.220
北斗の拳	¥5.220
真・女神転生デビルサマナー	¥6.120
セガラリー	¥5.220
ウイザーズハーモニー	¥4.410
でろーんでろでろ	¥5.220
麻雀狂時代コギャル	¥7.920
CGリオン	¥1.150
CGシュン	¥1.150
ガーディアンヒーローズ	¥5.220
ストリートファイターZERO	¥5.220
忍空	¥5.220
天地無用　魅御里温泉	¥8.010
ウルトラマンリンク	¥6.120
デスマスク	¥7.920
ロボ・ピット	¥5.220
提督の決断２	¥9.720
ゴータ２・天空の騎士	¥6.120
四柱推名ピタグラフ	¥5.220
マルチナディアVo12	¥6.120
ヴァンパイアハンター	¥6.120
ゲポッカーズ対戦ケーブル付	¥5.670
アローンインザダーク２	¥5.220
新世紀エヴァンゲリオン	¥5.220
CGジェフリー	¥1.150
CG影丸	¥1.150
ザ・タワー	¥6.120
ハイパーリアクションR	¥6.120
アイドル麻雀ファイナルロマンスR	¥7.920
FIFAサッカー９６	¥5.220
ぐっすんおよよSS	¥6.120
大戦略　作戦ファイル	¥4.320
リンクルリバーストーリー	¥5.220
ガングリフォン	¥5.220
マルチナディアVo13	¥6.120
ウイニングポスト２	¥8.820
パンツァードラグーンツヴァイ	¥5.220
空想科学世界ガリバーボーイ	¥6.120
ザ・キングオブファイターズ９５	¥7.020
麻雀同級生スペシャルプレミアムP	¥7.920
アンジェリークスペシャル	¥7.020
三国志英傑伝	¥7.920
信長の野望リターンズ	¥5.220
グラディウス デラックスパック	¥5.220
スナッチャー	¥5.220
ビクトリーゴール９６	¥5.220
アイドル雀士スーチーパイ2	¥7.020

ハード

商品	価格
セガサターン	¥20.000
ゲームギア＋レイアース	¥10.000
ゲームギア＋忍空パック	¥11.800

パーツ

商品	価格
コントロールパット	¥2.280
バーチャスティック	¥4.380
シャトルマウス	¥2.780
マルチターミナル６	¥3.480
パワーメモリー	¥4.380
モノラルAVケーブル	¥1.840
S端子ケーブル	¥1.840
レーシングコントローラー	¥5.380
RFユニット	¥1.840
３RADD	¥5.800
電子ブックオペレータ	¥3.480
フォトCDオペレータ	¥3.480
ムービーカード	¥18.280
ファイティングコマンダー	¥2.280
ミッションスティック	¥6.980
RGBケーブル	¥2.320
ファイティングスティック	¥4.990
リアルアーケードVF	¥3.700
バーチャガン	¥2.700
VCD&PCDツインオペレータ	¥18.900

特価商品

消費税サービス

商品	価格
実況パワフルプロ野球'95	¥980
ゆみみみっくすR	¥980
魔法騎士レイアース	¥2.980
ビクトリーゴール	¥2.980
バーチャファイター	¥2.980
ダイダロス	¥2.980
ブルーシード	¥2.980
ウイニングポストEX	¥2.980
GOTHA	¥2.980
RAMPO	¥2.980

GAMESOUL

TRAD EMARK

商品到着まで一週間程かかります。カタログ希望の方、お電話ください。

ITEM	SIZE	CHARACTER	PLICE
SMトレーナー	M・L	ソニック	¥3.900
VFトレーナー	M・L	バーチャファイター	¥3.900
Tシャツ	M・L	ソニック・モリガン	¥2.900
Tシャツ	M・L	バーチャファイター	¥3.300
VFパーカー	M・L	サラVSパイ（VF）	¥4.900
VFパーカー	M・L	バーチャファイター	¥4.900
PMパーカー	M	パックマン（2種類	¥4.900
VFウインドブレーカー	M・L	り）	¥5.800
VFウインドブレーカー	M・L	サラステージ（VF）	¥5.800
SNウインドブレーカー	M・L	バーチャファイター	¥5.800
キャップ		ソニック	¥3.000
腕時計		ソニックorバーチャ	¥3.200
腕時計		ソニック	¥3.400
CDバッグ		バーチャファイター	¥3.800
マウスパッド		ソニック	¥1.500

新作を予約された方は、消費税をサービスいたします。

(株) クリエイティブヒューマン通販部　東京都港区芝1-11-16 ニチリンビル4F

PASSION*LANGRISSER

パッション
ラングリッサー

前回の打ち合わせがどうもイマイチだったということで、リターンズ。が、やはりイマイチ。またもアルテミュラーラブラブの担当と、フレア命のライターと、とりあえず酒が飲みたい広報と、事なきをえたいプロデューサーでは足並みが……。

ラングリッサーⅢ 淑女列伝 vol.3

『リファニーと申します。少し照れますわね……』

さて、前回のティアリスさんに続いて、今回はリファニーさんのインタビュー掲載だ。
—今回は、お忙しいところをすいません。
リファニー（以後リ）「いいえ、どういたしまして。そんなこと気にしてませんわ」
—さっそくですが、自己紹介からお願いできますか？
リ「はい、よろしいですよ。え〜と年は16歳、住んでいるところはラーカスの都ラーカシアです。趣味は読書とお料理……、少し照れますね」
—いや〜、いいですな。目尻を気持ち下げて、頬を赤らめたところがまた……。
リ「やっぱり……。よく、風邪をひいてるんじゃないかって、言われるですよ。わたくし体は丈夫なのに」
—はぁ……（あれ、うつむいちゃったよ。なんか悪いこと言ったかな？ほめたつもりだったんだけどな）。ところで、普段はどんなことをして過ごしていらっしゃるんですか？
リ「そうですねぇ。やっぱり魔法の研究かしら」
—それは研究熱心ですね。
リ「お見せしましょうか？」
—いえ、そこまでは……。
リ「いいんですよ、遠慮なさらなくても。………えいっ！ 変ですわねぇ……。よし、もう一度」
—あっ、いいです。わかりましたから！ あっ、こっちに向けないで！
リ「……え————いっ（←まったく聞いちゃいない）！ あら、あの方は？ どこへ行かれたのかしら……」

というわけで、リファニーさんの魔法で木の上に飛ばされてしまい、肝心のことが聞けませんでした。リファニーさんの本音はまたの機会ということで……。
さて次回は天才軍師と名高いトーランドさんの娘であるルナさんのインタビューです。お楽しみに！

キミの案がラングⅢに!? シナリオコンテスト開催!!

前回はギャルコンだったので、今回はシナリオコンテストだ！ ただし普通のシナリオではない。そう、ラングには〝隠し面〟と呼ばれる謎のステージがある。そのネタを募集して、兄貴面や○ャ○ャ面を越える、熱い隠し面を作ろうではないか！
まずどんな形のマップで、どんな敵を出したいか（あんまり特殊なのはダメだよ）。そしてどのような戦略性で遊ばせるか（つまりマップ形状と敵の配置）という基本的なことを図解した後、今度は肝心のネタを書く。ネタ例としては「兄貴が究極の……という技を使うため、毎ターンカウントダウンする。しかしカウント0で自爆するだけ」とか。
もちろん採用者には豪華プレゼント。ラングⅢテレカにうるし原先生のサインをつけてプレゼントするぞ。しかもキミの名前つきだ。さらに！ スタッフクレジットにも名前が入るのだ！ これはもうヤルしかないって感じだね（たぶん）。
とりあえず1発ネタだけでも、強烈な面白さならOKだ。でもテレカはさすがに1発ネタだけじゃプレゼントできないので、広報佐藤と相談してプレゼントき〜めよっと！
締切は5月7日消印有効だよ。
（プロデューサー：高田）

三重県 好菜さん
「声優が椎名へきるさんだから」とのこと。最近はそういうのもアリですな。

ギャルコン続報

前々回募集したギャルコンには続々ハガキが届いているぞ。今のところ1位は……ふむふむ。けっこうみんなの予想通りかな。応募求む、スグ送れ！

静岡県 片野貴さん
ハガキの裏に謎？ と書いてあったのはアルテミュラーです。

メサイヤンオフレココーナー

メサイヤがお答えします！ ラングリッサーQ&Aコーナー

メサイヤフリークの悩みにお答えしましょう〜！
Q：「どうしてクリスとかリアナとか、ソフィアまでヘソ出しルックなのですか？」
（福岡県 うとさ）
A：これには様々な説があるのです。
S木説・可愛いお姉ちゃんを宣伝に使って、男性信者を増やすためだ。集められた哀れな信者は、神殿の掃除や食事の作業にコキ使われているのだ。
V夫説・女神ルシリス様のパワーはヘソから授かるのだー！
T田説・創造神U原先生は、ヘソが好き。
T山説・巫女の戒律で「ヘソを出すべし」というのがある。これは己が腹黒くない、潔白な身であることをあらわすという。
どれも信憑性が高いので、どれを信じるかはアナタ次第ですね。

あ・て・さ・き

ここでお便りを1つ。「ヒロインセレクト？ 最近のサターンソフトは男性向けっぽいものばかりでうんざりしてたし、美青年が出るっていうから期待していたのに。頭にきた！ 女性ユーザーにも愛の手を！」担当Nが密かに企画中のボーイコンテストに女性ファンは参加してね。

あてさき
〒103東京都中央区日本橋箱崎町
24-1ソフトバンク
セガサターンマガジン編集部
「パッションラングリッサー」各係

NEC

1月21日(☀)
小暮さんちの由佳ちゃんとディスコ
「ジュリヤマ」で対決。
セクシーダイナマイトなのさ！

2月25日(☃)
今日は写真集の撮影。
久美の悩殺ポーズに
スタッフもメロメロだったみたい。

4月28日(☁そのあと☀)
田舎のスーパーで営業活動。
久美の歌声に拍手かっさい!!
子供とおぢさんしかいなかったけど。

久美ちゃんの絵日記

アイドルもラクじゃないよネ

6月30日(☀)
初めてのTV出演にもうドキドキ♡
でも、元気に明るく、
大事故のレポートができましたぁ。

8月25日(☁)
今日はアイドル水泳大会。
がんばったのに負けちゃった……。
今度はぜったいに負けないもんっ！

10月27日(☀)
久美ちゃん2度目のTV出演は、
刑事モノのドラマなのだっ！
へへー、どお、カッコイイでしょ。

5月発売予定

希望小売価格 **6,800**円(税別)

NECインターチャネル株式会社
〒108 東京都港区三田1-4-28(三田国際ビル)

アミューズメントグループ
ユーザーサポート受付
(月～金曜日:午後1時～6時)

商品に関するお問い合わせ (03)5440-0763
テレフォンテープサービス (03)5440-0764

トア™ 精霊王紀伝

キミはディトやイフリートに逢うことができたか？

完成度 100%	メーカーから一言
	「トア」もようやく終り、現在は次に向けて休息の最中です。「トア」は私にとって初めての作品なので、発売がとても楽しみなンす。あ、ちなみに今回もあるっス。挑戦してっス！（たぁすけぇなプログラマー・小林和豊）

●セガ●発売中●5,800円●アクションRPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

ついに発売されたアクションRPG「トア」。このゲームに登場する精霊達は、ちまたで見かけるそのへんのサブキャラ達とはちょっと違う。彼らには個性があり、その個性を生かして戦ったりトラップをクリアしたりする点が、このゲームの特徴であり、面白さでもあるのだ。

その精霊は、トアの世界のいろいろな場所に散らばっていて、これらをすべて仲間にすることが主人公であるレオンの目的だ。そこで今回は、精霊を仲間にするための基本を中心に、プレイに役立つ情報をお届けする。また開発者インタビューもあるので、お楽しみに。

もっとも基本的なトラップであるトビラ。近くにあるスイッチを使って開閉できる。

武器に隠されたパワーを使え!!

各武器には、ヒミツのパワーが隠されている。その力を引き出すには、各武器に対応したアイテムが必要だ。

村人達からも情報がもらえるぞ

レオンが使えるテクニックをいろいろ教えてくれる、頼もしいおじさん。情報の内容は、ゲームが進むと変化する。

テクニックだけでなく、村の人達が神殿などで目にしたものの話なども、ありがたい情報だ。ヒントになるはず。

オレ達の力も使いこなしてくれよ

イフリートの力は、敵を倒してくれるだけでなく、トラップを解くためにも使えるのだ。

精霊が持っている魔法の力は、さまざまな使い方があるので試してみよう。

ディトは水を凍らせたり、炎を消したりすることができる。これもいろんな場面で試そう。

3面までのボスはこうして倒せ!

各神殿で精霊を守っているのがボス達だ。彼らはみな、個性的な攻撃を仕掛けてくる強敵だが、倒さないことには精霊と会うこともできない。そこで各ボスの特徴と戦いのヒントを紹介しよう。

水の神殿のボス……………… ウンディーネ

3つの攻撃パターンを持つコイツは、それを覚えてしまえば楽勝だ。まず波紋攻撃。ウンディーネが着地した際にできる大きな波紋は、強い破壊力がある。これはジャンプしたウンディーネの影を見て着地点を予想し、離れた位置で待ってジャンプすればいい。

次に輪状の弾攻撃。意外なことに、この弾は短剣などで打ち返すことができる。もちろん、その弾を当てればダメージを与えられる。

最後の水玉弾攻撃は、当たっても大したダメージではないので、気にしなくて大丈夫。あとはジャンプキックなどで攻撃だ。

ウンディーネの着地点から離れていれば、波紋の動きも簡単に予想できるので、たやすく飛び越えられるぞ。

3方向に広がったり、レオンを追ってきたりするこの特殊な弾は、短剣で跳ね返すことができる。これでダメージも与えられる。

攻撃の基本は、垂直ジャンプからのキックが有効。または「前・後・前・B連打」で必殺技を使っても威力は大だ。

炎の神殿のボス……………… オーガタンク

オーガタンクの姿をよく見ると、なにやら顔のようなものが付いている。ちょうど口にあたる部分には、通常は何もないのだが、ここに棒のような銃身のような口が飛び出したら要注意。グルグル回転しながら、周囲に火炎放射攻撃を仕掛けてくる。また、ときどき炎のタルのようなものを吐き出すが、これはディトの協力があれば問題はない。必ずディトと一緒に戦うこと勧める。

通常は見せない口だけど

口のような銃身が飛び出したら、火炎放射攻撃を仕掛けてくる合図。かわす方法は遠くに離れるだけ。

炎の神殿のボスだけに、水の精霊を連れて行けば、何かの役に立つんじゃないかって？ じつはこれが正解。

燃えるタルのような敵は、ディトの攻撃によってアッというまに倒せる。これは心強い。

やっぱりトドメはジャンプキック!!

ある程度ダメージを受けると、急に動きが素早くなるオーガタンク。ジャンプキックで戦え。

大地の森のボス……………ベルブルブ

巨大な植物ベルブルブは、移動することができないので、触手のようなものを伸ばしてレオンを攻撃してくる。触手はレオンが近づけないように、ベルブルブ本体を中心に回転するので、まずこれを倒そう。そして一瞬のスキを見て本体に近づき、必殺技などでイッキにダメージを与えよう。

触手が伸びてレオンを襲う。先端を攻撃すれば触手は消えてしまう。

植物のてっぺんから出る花粉のようなモノに当たってもダメージを受けてしまうぞ。

イフリートがいればこんなにラク!

伸びてきた触手を、自動的に見つけて倒してくれるイフリート。触手は一度倒しても、時間が経つとまた伸びてくるので、彼がいると助かる。

ある程度ダメージを受けると、ベルブルブが不気味に開き、中から虫が……。小さくて倒しにくいこの虫も、イフリートがいれば楽に倒せる。

トラップをしっかりクリアしよう!

ゲームを進める上で難関となるのが、随所に仕掛けられたトラップだろう。トビラが開かない、カギが見つからないなど、ゲームが進まなくなってしまったら、このアドバイスを参考にがんばろう。

トビラを開ける方法はじつにさまざまだが、あやしいものをすべて触ってみることが後略の第一歩。燭台や床のボタンもチェックだ。

開かないトビラもこうすれば

ありがたいアイテムは見逃さないように

レオンの冒険の手助けをしてくれる、たくさんのアイテム。精霊のレベルアップもアイテムでできる。

ヒントは必ずどこかにある!

看板や石碑、レハール像などなど、情報源はたくさんある。迷ったらまずこれらから情報を集めて、解決法を考えよう。

トラップを解くカギは、情報にあると言ってもいい。必ずどこかにヒントがあるはず。それを探すのだ。具体的には、まず村の人などから話を聞いたり、看板や石碑のメッセージを読んだりすればいい。そのほか、意外に気づきにくい情報源として、レハールの像がある。いろんな場所に置かれている石像のことだが、そのままレハール像に話しかけてもダメ。まずスピリットボールを当ててからでないと、話を聞くことはできない。

発売記念
ANCIENT PARK Special
エインシャント パーク

エインシャント開発スタッフインタビュー

「THOR」の開発を担当したのは、、ゲームミュージックの先駆的存在としても知られる古代祐三氏が率いるエインシャントだ。制作が終了し、ようやく一息ついている3人にお話を聞いてみた。

編集部　エインシャントのゲームということで、まず音楽からお伺いします。今回、特に気を使ったこととか、狙った方向性とかはありますか？
古代祐三（以下祐三）　ある意味では、ゲーム音楽のルールをちょっと外れて作りました。位置付けとしては、映画音楽とクラシックの中間ですか。ゲームの場面場面の盛り上がりとシンクロさせられるのが理想ですが、なかなかそこまでは。映画ならできるんですけどね。全体のストーリー展開に合わせるようには、意識したつもりです。
編集部　サターンの音源機能についての印象はどうですか？
祐三　もう少しメモリがあれば、っていうのは正直あります。でもいろいろ試行錯誤した結果、サウンドチップの処理能力を最大限にいかしたものになりました。毎日が試行錯誤でしたから。
内村　CD-ROMのアクセスなどを考えて、音楽をCDではなく音源でやろう、ということは企画段階で案外サクっと決まりました。でも実際にやってみるとコレがかなり大変で……。
祐三　効果音とかも、メモリの関係であまりPCM（サンプリング）は使えないんですが、そこはFM音源のノウハウで。しかもサターンには、波形を反転したりエフェクトっぽいことができるとか、やっているうちにノウハウがつかめてきました。その結果、メモリに余裕ができたので、最終的にはPCMもかなり増やせたので、声もたくさん入ってます。
編集部　グラフィック面では？
古代彩乃（以下彩乃）　特徴はやっぱり1イント（1/60）単位でコントロールしているところですね。キャラクターアニメーションがなめらかになるのはいいんですが、どうも滑らかすぎて非現実な気もします。たぶん人間の目が、ついていけてないんでしょうね。
編集部　制作過程にも工夫したとか。
彩乃　最初にキャラを3Dで作って、それを2Dの絵としておこしていくやり方を取りました。本当はフルポリゴンでやりたいところですけど、これをやるにはもっとハードの性能が上がらないとキビシイですね。このやり方は結構アナログ作業なので、かなり苦労はしました。それとキャラですけど、レオンは最初は長髪だったんですよ。髪をなびかせて走るのがカッコいいと思ったんですが、後ろ向きのときに髪しか見えなくなっちゃうのでボツになりました（笑）。
編集部　マップ作りでの苦労は？
彩乃　CDのアクセスをいかに抑えるか、考えながら作りました。例えば、神殿全体を1枚のマップとしてしまうのではなく、それを4分割したりするんです。こうすると、いちいちデータを全部読まなくてもいいですから、必然的に読み込み時間は減りますし。マップだけじゃなくてデータの配置自体も、アクセス時間を抑える工夫がされてますよ。
内村　このへんはプログラマーに苦労してもらいました。
編集部　システム的にはどのへんで苦労しましたか？
内村　メガドライブ版を作った後に、他の方からいろいろ意見を聞きまして、それをなるべく反映させたつもりです。メガドライブ版はアクション要素ばかりが目立ってしまったので、今回はしっかりしたストーリーの分岐などまで考えました。それにゲームシステム自体も、最初にかなりのところまで考えて、それに修正を重ねて進めたので、最終的な完成度も高いと思いますよ。
編集部　仕掛けも多いですよね。
内村　全部で60から70種類くらいありますね。最初にたくさんアイデアを出したんですけど、最後まで使われずに残っているものとかもありました。
編集部　独特の高さの概念については？
内村　本当は画面の奥に向かって雛壇状に上がっていけば見やすいんですけど、そうするとどんどん高くなってしまうので、ほかのマップとのつながりが難しいんですよ。このせいで、ちょっと難易度が上がってしまったかもしれませんが、その分多重構成で面白いマップになったとは思います。
編集部　それでは最後に、みなさんから読者にトアのアピールを。
祐三　みんなで1年以上かけて、かなり詰めて作りました。かなり濃いゲームに仕上がっているので、噛んで噛んで味がなくなるまで楽しんでほしいですね。
彩乃　ボスと戦うときや精霊を取るときは、ぜひBボタンを押しっぱなしでポーズを取ってください（笑）。オススメは短剣、長剣、杖ですかね。あと細い柱の上とかでも、ポーズ決めると楽しいです。
内村　最近の親切すぎるゲームに慣れちゃってる人は、あきらめないでがんばってください。少しがんばれば絶対に楽しくなりますから。

●プロデュース サウンド
古代祐三
ゲームミュージックファンにはおなじみ。サウンドに関するパートをすべて担当しつつ、エインシャント全体を統率する。

●企画
内村語
次々出てくるアイデアを取りまとめ、ゲームシステムを作り上げたのが彼。マップやトラップのアイデアや難度調整もこなした。

●グラフィック
古代彩乃
キャラクターやパッケージ、オープニングデモなどを担当。今回の仕事で、2Dだけでなく3Dグラフィックもモノにしたとか。

隠し面を見つけて タイムアタックにチャレンジせよ！

このゲームには、いくつかの隠し面が存在するらしい。その中には、球乗り障害物レースっぽいミニゲームがある。玉のように転がる岩に乗り、疾風の杖を使って風を起こし、その力でコロコロと転がりながら進んでゴールまで向かう、というもの。そしてゴールすると、しっかりラップタイムが表示されるのだ。そこで編集部ではタイムアタックコンテストを開催／　だが、問題はこのミニゲームが隠されている場所だ。残念ながら教えることはできない。しかし、ゲームをクリアできるくらいの腕は必須なので、まずゲームを最後まで進めてみよう。

さて、無事に隠し面を発見しいいタイムが出たら、その画面を写真に撮り（ビデオは不可）編集部まで送ってほしい。最終締め切りは5月23日消印有効。上位3名にはサターン用コードレスパッドと、エインシャントのレア・グッズを進呈するぞ。ちなみに制作スタッフの間では、40秒を切ればなかなかの腕と言われているらしいから、まずはこれを目標に。

このミニゲームが隠されている場所は、闇の神殿のどこかというウワサだが、どうやらエンディング近くまでゲームを進める必要があるらしい。

あてさき　〒103　東京都中央区日本箱崎町24-1　ソフトバンク㈱
セガサターンマガジン編集部「THOR・タイムアタック」係

野々村病院の人々

いよいよ発売された「野々村病院の人々」。首を長くして待っていた読者も多いハズ。今回は、前回から引き続いてのストーリー紹介と、序盤の分岐を示したフローチャートをお届けする。念のため言っておくが、今まで本誌で紹介してきたストーリーは、数多くある分岐のうちの、ほんの一例に過ぎない。この他に隠されたストーリーは、フローチャートも参考に、君自身の手で探し出してほしい。

メーカーから一言

前号では皆さんのご声援により期待の新作第3位にランキングすることができました。ありがとうございます。しかもサタマガ創刊以来、初のX指定での3位。その期待にお応えすべく、スーパー♡♡♡なアドベンチャー！ エルフがお届する最後のX指定か？ （メカ）

●エルフ●発売中●6,800円●アドベンチャー
●1人プレイのみ●18歳以上X指定

SCENE13 尽きない謎、終わりのない捜査

西条と梨恵がナースセンターで立ち話。梨恵から聞き出したい重要なことがあるのに、この男は邪魔ばかり。

梨恵も強情で、聞いたことに素直に答えてくれない。口を割らないならこっちは……そう、尻を割るのだ!?

なくなった鍵も無事取り戻し、ようやく本格的な捜査に戻れる……と思いきや、どうも西条の様子がおかしい。今まで特に顔を合わせることもなかったのに、急に捜査に本腰を入れはじめたようだ。しかし、ここで本領を発揮しないことには、事件の解決はありえない。西条など放っておいて、捜査を着実に進めることにしよう。

様子がおかしいといえば、最近桃子も変だ。王子様がどうとか、日記帳がどうとか……カレンダーにつけてある×印も気になる。一体彼女に何があったのだろう？　謎を追ううちに、気になることだらけになってしまった。

SCENE14 地下室の存在、閉じこめられた梨恵

梨恵から無理矢理聞き込みをした後、彼女の姿がふと消えてしまった。自ら失踪したのか、それとも誰かがさらったのか？

一人病室で考えていると、突然涼子が訪ねてきた。どうやら、西条の捜査方針に納得がいかないらしく、探偵として真実を見極めたい彼女は、琢磨呂側の捜査に協力したいらしい。琢磨呂からすれば、1人で十分事件は解決できるのだが、別に拒否する必要もない。それじゃあ、2人で梨恵を探しに出かけるか……。

SCENE15 千里が抱える悩みとは……？

深夜の病室に、突然千里がやってきた。最近、院長の死を始めとしていろんなことが多すぎて、不安になったという。誰しも自分の身はかわいい。が、本当にそれだけが琢磨呂の部屋に来る理由なのか……？

千里が突然こんなことをする本当の理由は、いったいどこに？　彼女が、単に「不安になったから」というだけで、こんなことをするとは思えない。琢磨呂は、彼女をしっかりと抱きしめながら、巧みな話術で、真意を探りだそうとするのだが……。

SCENE16 集積場の真実……亜紀子の死

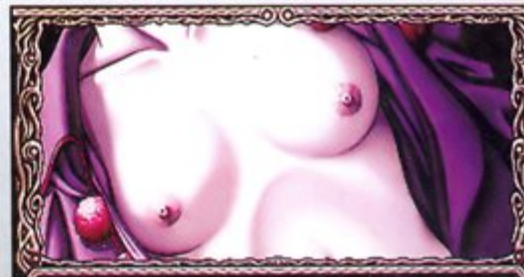
翌日、桃子の日記帳に重大な秘密が隠されているとにらんだ琢磨呂は、涼子を従えてゴミ集積場へ。ゴミ袋の山をかき分け、ようやく見つけた桃子の日記帳には、ほんとうの真実が書かれていた。そこへ、西条が現れて、院長室へと連れていかれる。それぞれの思惑が絡み、異常な雰囲気の院長室。突然の亜紀子の死。ここで琢磨呂が確かめたことは……？

張りつめた空気が重い院長室。この直後、亜紀子が、ある人物の放った矢に倒れる。この状況をまったくわかっていないのは、西条だけだった……。

亜紀子の死によって一時騒然となった院内。警官達が忙しく行き交う様子を不安そうに見守る看護婦達。しかし、彼女達にはまだ仕事がある……。

SCENE17 愛しの王子様とは誰なのか……!?

ベッドで寝たふりをしている琢磨呂に、注射器を持って近寄る桃子。彼女の心理を巧みに操って、このような行動を起こすように仕向けた「王子様」とは……。琢磨呂には、それが誰であるかすでにわかっていた。奴が次の行動を起こす前に、いますぐ捕まえなくては。松葉杖を捨てて走るんだ！

亜紀子は死んでしまったが、事件が解決したわけではない。今、院内で真相を知っているのは琢磨呂だけだ。だが琢磨呂は、あえてその犯人を追いかけることはしなかった。病室で静かに1人、向こうからやってくるのを待つ……しかし、琢磨呂の前に現れたのは「王子様」に操られた桃子だった。もう、奴の正体はわかっている。結末は、目の前だ……。

BONUS TRACK 野々村病院の人々 序盤全フローチャート

全シナリオの体験こそが醍醐味

今回掲載するチャートは5つ。わかりやすいように、それぞれセーブポイントごとに区切ってある。選択肢の右にあるアルファベットは分岐先を表していて、それぞれのチャートの中の、対応する選択肢に飛ぶことを示している。分岐先が分岐元と同じ場合は、もう一度その選択肢に戻ることを意味している。また、分岐先がZになっているものはセーブポイントに飛び、分岐先がXになっているものはバッドエンディングに飛ぶ。

ここで紹介するフローチャートには、全選択肢のみしか記載されていない。どれを選べばどういったストーリー展開になるのかは、君自身の手で確かめてくれ。

POINT2 せっかちな人のための……

最短ルートは以下の通りだ。

チャート1
A→C→E→Z
チャート2
A→B→Z
チャート3
A→I→O→R→S→T→Z
チャート4
A→B→C→D→E→F→G
チャート5
A→D→Z

ゲームを早く終わらせるのは簡単(?)だけど、ストーリーは膨らまない。ちなみに本当の最短ルートは、チャート1でA→C→E→Xだったりして。

POINT1 突然のバッドエンディング

木枯らしの中を、探偵おきまりのトレンチコートを着て、肩をすくめながら歩く琢磨呂。ハードボイルドな探偵には、哀愁がつきものさ……!?

チャート1とチャート4には、バッドエンディングが存在する。チャート1の場合は、涼子に手を出さなかった場合、チャート4は亜紀子の質問に正確に答えられなかった場合だ。チャートを参考に進んでいけば、バッドエンディングになることはない。しかし、全部のシーンを見たいならば、一度セーブをしてからわざとバッドエンディングを選ぶのも悪くない。

POINT3 千里と亜紀子、君なら……?

チャート3のOで、千里と喫茶店にいくことを選ぶかどうかで、このあとのストーリーが変わってくる。その分岐ポイントは、チャート5のE。ここは、選択肢ではなく条件分岐になっている。この直後、千里と喫茶店に行っていれば千里のHシーンが、行っていなければ亜紀子のHシーンが登場する。もちろん、どちらを選ぶかは君しだい。

千里のHシーン。このシーンを見るためだけに喫茶店へ走るもよし、今後のストーリーのために十分な情報収集をするもよし。どっちを選ぶ?

チャート1

A 琢磨呂事務所	
私のような天才でも電話をとる事は必要だ	B
私のような天才には電話のほうから来るべきだ	C
幸せな一時を邪魔する電話など無視するべきだ	C

B 琢磨呂事務所	
このままここでじっとしている	C
あの大家の顔など見たくない、出かけるべきだ	D
大家が来たら、そこら辺に埋めてしまおう	C

C 琢磨呂事務所	
お前は私と同業者なのだろう?	C
お前は飢えたメス猫だ、私の前にひざまずけ	E
バカ○ンのパパはパパだからパパなのだ	E

D 事務所の外	
探偵の道というものを、身体を使って教えてやる	Z
探偵の道というものを、とくとくと説教してやる	Z
とりあえず謝る	Z

E 琢磨呂事務所	
彼女の身体を弄び、肉体的にダメージを与える	Z
言葉で侮辱し精神的にダメージを与える	Z
このまま何もせずに帰してしまう	X

チャート2

A 自分の病室	
いっその事、この病院に火をつけてしまおう	B
いっその事、この病院を事務所にしてしまおう	B
今から御子柴を追いかけ、事務所を取り返そう	A

B 自分の病室	
こんな若者など無視して、病室から出よう	C
この病院の事を譲治から色々と聞き出そう	Z

C 自分の病室	
彼女同様、私も尿瓶は似合わない。トイレに行く	D
彼女につまんでもらえるなら尿瓶を使ってもいい	Z
トイレより、屋上で風に当たりたいと言う	Z

D 病院の廊下	
尿意はないので、このまま病室に戻る	Z
せっかくなので、用を足してから病室に戻る	Z
このまま廊下で用を足してから病室に戻る	Z

エルフの次回作は「ドラゴンナイト」の完全リメイク版!?

さて、エルフの気になる次回作だが、「ドラゴンナイト」になると発表された。これは、平成元年にリリースされ、パソコンソフトとしては異例の7万本を売り切った超大作。3DダンジョンRPGで、ストーリーの途中には成人指定ならではのシーンもあった。

だが、今回の制作にあたっては、ストーリーはもちろん、キャラクターデザインやグラフィックなども一新し、完全なリメイクで登場する。どんな内容になるか期待したいね。

チャート3

A 自分の病室
選択肢	行き先
看護婦を呼び、詳しい話を聞き出す	I
知り合いの雑誌記者に、事件の内容を詳しく聞く	B

B 自分の病室
選択肢	行き先
知り合いの雑誌記者に、事件の内容を詳しく聞く	C
ならば、その院長夫人に話を聞けば問題ないだろう	J

C ロビー
選択肢	行き先
ここにいても仕方がない、とりあえず病室に戻る	D
こうなったら、やはり院長夫人に話を聞きにいく	D

D ロビーあるいは自分の病室
選択肢	行き先
この病院に死に場所を求めて来た	D
院長の自殺について取材に来た	E
惚れた女が看護婦で、その女と心中する為に来た	D

E ロビーあるいは自分の病室
選択肢	行き先
何回か手術を失敗するまで、自殺を我慢していた	E
色々と恨まれている男なので、他殺も考えられる	F
シアン化合物を注射するのを、試してみたかった	E

F ロビーあるいは自分の病室
選択肢	行き先
現在位置はロビーだ	G
現在位置は自分の病室だ	M

G ロビー
選択肢	行き先
ナースセンターに行って、院長の事を聞きまくる	N
勉造の言う通り、病室に戻りじっくり考える	H

H 自分の病室
選択肢	行き先
梨恵とはとくに肉体関係を結んでいる	Z
梨恵とはプラトニックなつき合いしかしていない	Z

I ロビー
選択肢	行き先
何回か手術を失敗するまで、自殺を我慢していた	I
色々と恨まれている男なので、他殺も考えられる	O
シアン化合物を注射するのを、試してみたかった	I

J 院長室前
選択肢	行き先
私は常識ある探偵だ、普通にドアをノックしよう	J
自慢のバリトンボイスで、院長夫人を誘い出そう	J
宅急便のふりで院長夫人に多大な印象を与えよう	J
(条件分岐)全ての選択肢を選んだ	K

K 院長室前
選択肢	行き先
ナースセンターに行って、院長の事を聞きまくる	L
こういう場合は病室に戻りじっくり考えるべきだ	H

L 自分の病室
選択肢	行き先
口喧嘩をする時間などないのでベッドを降りる	M
看護婦の言葉を無視して、ぴくりとも動かない	M
どうせなら、一緒にベッドで横になろうと言う	M

M 自分の病室
選択肢	行き先
ナースセンターに行って、院長の事を聞きまくる	N
院長の事は、院長夫人に直接聞くのが一番である	Z

N ナースセンター
選択肢	行き先
許してちょんまげをして、院長の話を聞き出す	Z
スカートの中に手を入れて、院長の事を喋らせる	Z
話せないなら仕方がない、このまま引き下がる	Z

O ロビー
選択肢	行き先
獣と化した私は、獲物を襲わなければならない	R
今は女などいい、院長の死を真面目に考える	R
今はリラックスが必要だ、彼女とお茶をしよう	P

P 院内喫茶店
選択肢	行き先
院長はどんな人だったのか聞いてみる	P
院長夫人はどんな人なのか聞いてみる	P
治療ミスについて聞いてみる	P
(条件分岐)全ての選択肢を選んだ	Q

Q 院内喫茶店
選択肢	行き先
ナースセンターに行き手当たり次第に聞きまくる	N
院長を一番知ってると思われる院長夫人に聞く	Z
とりあえず病室に戻り、今後の事を考える	H

R ロビー
選択肢	行き先
病室に戻って、色々と考えてみる	L
ナースセンターに行って、院長の事を聞きまくる	S
院長夫人に会って、院長の話を詳しく聞き出す	J

S ナースセンター
選択肢	行き先
院長の自殺について詳しく聞く	T
美保の身体について詳しく聞く	S
自分の身体について詳しく聞く	S

T ナースセンター
選択肢	行き先
看護婦から聞き出す事をあきらめ再び病室に戻る	H
院長の事は、院長夫人に直接聞くのが一番である	Z
ブザーが鳴るかもしれないので留守番をしている	T
(条件分岐)ブザーが……を選んだのは3回目	Z

Z セーブポイント

チャート4

A 院長室(亜紀子と栄作)
選択肢	行き先
望むところだ、もちろん引き受ける	O
何かいやな予感がするので、事件の依頼を断る	X

B 院長室
選択肢	行き先
院長が注射したのはシアン化合物だ	○
院長が注射したのは濃硫酸だ	△
院長が注射したのはせっけん水だ	△

C 院長室
選択肢	行き先
院長は人からうらまれていたようだし	△
注射器には院長の指紋しかついてないし	○
野々村病院は治療ミスが多かったし	△

D 院長室
選択肢	行き先
部屋の中には争ったような形跡もなかったからだ	○
部屋の中には争ったような形跡があったからだ	△
看護婦にはかわいい女性が多いからだ	△

E 院長室
選択肢	行き先
院長の身体には、殴られたような跡があったから	△
たくさんの写真週刊誌が取材に来ているから	△
治療ミスとかで院長は色々うらみを買ってるから	○

F 院長室
選択肢	行き先
院長が自殺では、野々村病院の評判が悪くなる	△
院長が自殺では、多額の保険金がおりない	○
院長が自殺では、話が普通すぎて面白くない	△

G 院長室
選択肢	行き先
全て○を選んだ	Z
1つでも△を選んだ	X

チャート5

A 自分の病室
選択肢	行き先
あの看護婦は、もしかしてお前の恋人か?	D
あの看護婦は、もしかしてお前のペットか?	D
あの看護婦は、もしかしてお前の肉質人形か?	D

B 院長室
選択肢	行き先
自らドアを開けて、千里を助ける	C
千里を見捨てて、病室に逃げ帰る	Z

C 院長室
選択肢	行き先
院長の死体の第一発見者は誰か?	C
院長は自分が保険に入ってる事を知ってたのか?	C
どうして半年前に、いきなり保険に入ったのか?	C
(条件分岐)全ての項目を選んだ	F

D 自分の病室
選択肢	行き先
眠れないのなら、現場である休憩室を調べに行く	G
目をつぶっていればそのうちに眠れるだろう	Z

E 条件分岐
選択肢	行き先
千里と喫茶店へ行った事がある	B
千里と喫茶店へ行った事がない	H

F 廊下
選択肢	行き先
君の大きな胸が揺れる音が聞こえたのだ	Z
天才的な探偵とはそういうものだ、理屈ではない	Z
鍵穴から覗いて、君の破廉恥な姿を見たからだ	Z

G 休憩室(殺人現場)
選択肢	行き先
とにかく院長室の前まで行く	E
私の知った事ではない、病室に戻って寝る	Z

H 院長室
選択肢	行き先
自らドアを開けて、たくみな話術でごまかす	I
脱兎のごとく逃げ出し、自分の病室へと戻る	Z

I 院長室
選択肢	行き先
院長の死体の第一発見者は誰か?	I
院長は自分が保険に入ってる事を知ってたのか?	I
どうして半年前に、いきなり保険に入ったのか?	I
(条件分岐)全ての項目を選んだ	Z

線画の３Ｄダンジョンから始まったゲームは、今やこんなに進化してしまった。パソコンゲーマーからゲームマシンユーザーまで、幅広いファン層を持つRPGがいよいよサターンに登場だ。

メーカーから一言

開発もいよいよ佳境に入ってきました。バグもかなり取れてきて、レベル上げが楽しくてしょうがない！　というほどのデキまで完成度が上がっています。発売まであとわずかですので、ウィザードリィファンの方も、そうでない方も楽しみにしていてください。

●データイースト●５月31日発売●RPG
●１人プレイのみ●全年齢推奨

発売まであと１カ月と迫ったWIZARDRY VI＆VII COMPLETE。前回に引き続き今回は、おおまかなシステムと、ちょっとしたテクニックを紹介しよう。とっつきにくいと思われがちな海外のRPGだけど、最初にコツさえつかんでしまえば結構簡単なもの。日本産のRPGとは一味違った魅力を楽しんで欲しい。

宝箱だって簡単には開かないぞ。誰だって大事な物には鍵をかけるだろ？

マジックミサイルが飛び交い、メイジの放った火球が相手を焼きつくす。

この扉をくぐって、無事に帰ってきた者はいない。運命の手に導かれた冒険者達の旅が今始まる。

何のためのクルセーダーなのか？　冒険の果てにその答えはある。

WIZ独特の戦闘を指南

戦闘開始／　物理攻撃か魔法攻撃か、はたまた逃げ出すのかを選んでくれ。

派手な魔法は戦闘の華。使う魔法の属性、パワーランク、呪文の順番に選択しよう。

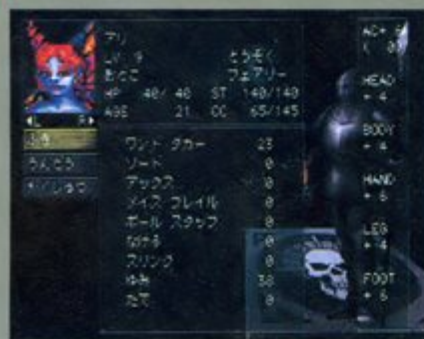
攻撃方法によって当たる確率やダメージの大きさが違うので注意しよう。

防御方法にも色々あるぞ。「隠れる」が使えるのは忍術のスキルの持ち主だけだ。

知っていると得する!?　WIZARDRYワンポイント講座

1 スキルって何？

WIZでは様々な能力の熟練度としてスキル制を導入している。一口で言ってしまえば各職業における熟練度のようなもの。それぞれの職業に必要なスキルを見分け、効率よく上げることがクリアへの早道だ。

武器系のスキルは使った武器に対応してスキルが上がっていくぞ。

2 パーティの組み合わせ

とにかく最初はベーシックなパーティをお勧めする。レベルアップに大量の経験値を必要とする職業は最初から投入せず、攻守のバランスが良いパーティを組もう。

↑肉弾戦専門３人に回復・魔法・盗賊を加えた一番基本的なパーティだ。
←魔法も使えるけど物理攻撃もそこそこいけるマルチキャラを加えたパーティ。

3 アーマークラスとは？

いわゆる防御値のこと。普通いい防具をつけると値が上がるが、WIZの場合は逆に下がるので注意しよう。何も装備していない状態が＋10だ。

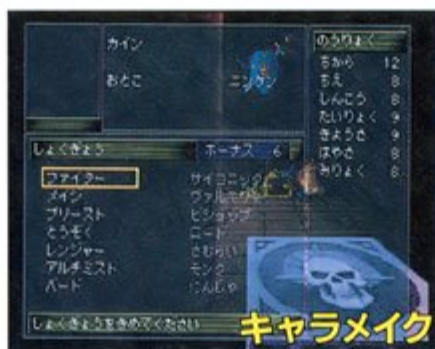
一番上にあるのが総合のアーマークラス。頭、胴、手、脚、足と部分ごとに設定されている。

サターン版はココが違う！

サターン版はより遊びやすいように色々なオリジナル機能が付けられている。VIとVIIで多少異なるシステムが1本化され、操作性の違いでとまどうこともなくなった。操作が複雑になりがちな海外ゲームだけに、嬉しい変更だ。

サターンオリジナルオープニング

キャラメイク

視覚的にわかりやすくなったキャラクターメイキング画面。キャラクター決定時、各職業につくために必要なポイントをオートで割り振ってくれる。

フルスクリーン

フィールド画面が従来の限定されたサイズからフルスクリーンサイズとなり、見やすくなっているのだ。戦闘シーンだって、より迫力が増しているぞ。

マッピング

パソコン版では7作目にしかなかったオートマッピング機能が6作目でも使えるようになった。マッピングが苦手な人には朗報だ。

ポリゴン壁

一見何の変哲もないように見えるダンジョンの壁。しかし、よ～く見てくれ。サターン版はポリゴンがさりげなく使われているのだ。

真実は1つだけではないかも～BCF～

BCF（＝WIZ VI）はプレイヤーのとった行動でエンディングが変わるマルチエンディングになっている。分岐点はこの城で120年前に起った事件。何が真実で、何が嘘なのかを見極めよう。君はコズミック・フォージのもたらした災いを断ち切ることができるか？

何気なく置いてある古い書類に、実は重大なヒントが隠されていたりするかも。

王妃の部屋に隠されていた宝箱。入っていたのは何と革のムチ！

あなたの辿り着くエンディングは？

アストラル・ドミナを求めて～CDS～

究極の力、アストラル・ドミナ探索がCDS（＝WIZ VII）の最終目的。ただし、BCFがマルチエンディングならCDSはマルチスタート。BCFのエンディングしだいで、ゲーム開始時点の冒険者達の立場が変わってしまうのだ。

辺境の惑星ロスト・ガーディアにさまざまな思惑が交錯する！

コズミック・フォージの力により隠されていた惑星ガーディア。

コズミック・ロードの一人、アレスエイデスに導かれてガーディアに赴くか？

BCFのエンディングしだいではダーク・サヴァントの手先としてガーディアに送り込まれることも……。

4 数々登場するNPC

NPCとの交渉手段には、休戦するか叩きのめすか、相手にしないで立ち去るかの3通りの選択がある。

NPCが売ってくれるアイテムの中には、クリアに必要な物もあったりするのだ。

5 キャラクターを転送する

BCFのパーティをCDSに転送することができる。最初からパーティを組み直すより冒険が進めやすいぞ。

運がよければBCFで手に入れた最強の武器がキャラと一緒に転送されることもある。

6 職業選択の自由……

能力値さえ満たせば、いつでもどこでも転職できるのがWIZのいいところ。効率よく転職を繰り返せば……。

全ての武器に精通し、各種能力を身に付けたスーパーキャラだって作れちゃうのだ。

完成度 100%

メーカーから一言

電脳悪魔絵師 金子一馬氏によるCGが満喫できるサマナーファン必携のソフトがコレ。ハイレゾリューションによる繊細なタッチが思う存分味わえるぞ。ゲーム上の各データ、神話上の悪魔の由来も記されており、データベースとしても有効なのだ。（広報 伊伝）

●アトラス●発売中●2,900円●データーベース●シャトルマウス対応

いよいよ発売デビルサマナーのデータベースソフト

サターンで熱狂的な支持を得た真・女神転生シリーズの「デビルサマナー」。そのデータベースがこのたび発売された。2,900円という価格ながらデータベースとしてその資料性は高い。何しろゲーム上では、その美しさや細かさが多少見えにくかった悪魔・モンスターたち約300体がハイレゾリューションで完全再現されている。ゲーム上のグラフィックに比べると、そのキレイさに驚くハズ。また、その悪魔の性格やステータス、出身地などのプロフィール、合体の方法なども解説されているので、ファンならずとも買い、の1本だ。

悪魔のことを知れば、さらにゲームも楽しい。

ハイレゾで映し出される悪魔に魅了されるぞ。

悪魔絵師 金子一馬 インタビュー

本誌■最初に、金子さん自身が「悪魔全書」だからこそできたと思う部分を教えていただけますか？

金子■実際、キャラCGはマッキントッシュ（以下Mac）でかなり大きめのサイズで作成しているんですが、ゲーム上ではすごい小さくなっちゃうんですよ。そういった意味で細かいところ、例えば顔つきとか服装、装飾、そういうのとかも結構こだわって描いてあるんですが、ゲーム上だと再現できなかった。「悪魔全書」はハイレゾモードを使っているので鮮明に見せられる、そういったところはすごくよかったなと思います。

本誌■また、悪魔のデータもプロフィールや合体方法など、かなり詳しく述べられていますよね。

金子■そうですね。これはモンスターのデータ担当で磯貝っていうのがいるんですけど、この磯貝っていうのは「デビルサマナー」にTシャツデカっていうのが出てるんですけど、それのモデルなんですよ（笑）。で、今回は彼がデータを一手に引き受けてやってます。ちょっと文字数に制限がありますので、もっとすっとぼけたことも書きたかった。僕とかはこう思うよとかっていうのもちょっとあったりするんですが、今回は書けなかったから、そのへんはソフトバンクさんから発売予定のデビルサマナー本を見ていただくと嬉しいなと思いますけど（笑）。

本誌■今回お気に入りのモンスターは？

金子■ハチマンっていうのは「デビルサマナー」っていうよりは、「女神転生」の時に唯一神とかにこだわっていたんです。で、唯一神っていうのはヘブライの神様で、それが日本に渡ってきた時に八幡神っていう形になったっていうような説があります。そのへんで自分の解釈としてはデッカイやつかなあって。一般に八幡様なんていってて、まあみんな馴染みのあるやつだけど、実は元は唯一神なのかな？ みたいなところが結構好きだったりしています。

本誌■あとほかには何か？

金子■今回これをやってる時にシュメールとかに凝ってまして、シュメールの神話とかに第10何番っていう、巨大な太陽系の外側に楕円軌道をもってる惑星があるらしいんですよ。オカルティストの間では流行りでして、それからモンスターを持ってきました。イナルナっていうのも「デビルサマナー」の最後に出てくるんですけど、あれもイナンナっていうシュメールの神様からとってきています。世界中の地母神で、イシュタルとかカーリーとかもいますけど、そういった世界中の地母神の元みたいなんですよね。それが各地方に分派していって、イナンナがイシュタルになっていってというような流れがあるみたいです。そういうような意味からすると、本当は神様の起源みたいなのがシュメールなのかなっていうのはあったんで、こだわっていたんですね。実は当初、妖怪系にこだわろうかなと思っていたんですけど、途中でそっちにハマっちゃいまして（笑）。

本誌■ザコ系で特にお気に入りとかっていうのは？

金子■ザコで好きなのはバーとかモスマンですね。エジプトで魂がバーと呼ばれてて、肉体がカーと呼ばれてて……。

本誌■本当ですか？

金子■ええ、昔ですよ。それでまあバーっていう鳥になって、霊魂になって、いつかまた帰ってくる時のためにミイラとしてカーを残しておこうと。そういう風習が、ミイラを作

CGで悪魔、モンスターの絵を描かせたら日本一のお方。もちろん悪魔に関する知識も豊富で、その独自の解釈が絵に生かされている。

悪魔について調べるなら業魔殿に行け!!

このソフトには描き起こされたオープニングが入っている。それは業魔殿でビクトルの出迎えを受けるというもの。そう、この悪魔のデータは業魔殿にあるのだ。

カメラが業魔殿に近づき、ドアが開く。そこにはビクトルが……。

世界地図が画面に映し出され、その上に悪魔のデータ(文献)が落ちてくる。

文献をよく見ると、ジャックフロストなどの悪魔のイラストが描かれている。

そしてあなたは悪魔の姿を垣間見る

データ&機能が盛りだくさん ゲーム中の悪魔がハイレゾで甦る

悪魔300体のデータも検索機能を使えば、即時にお気に入りの悪魔を呼び出すことができる。また、グラフィックの拡大・縮小も思いのまま。上下左右にスライドさせることもできる。またオート機能を使えば、グラフィックのスライドショーが楽しめるぞ。

これがハイレゾの標準表示状態。

拡大表示した画面。この時、上下左右に位置をずらすことが可能だ。

ノートをクリックすると、その悪魔に関する詳細データが表示される。

この解説を読めば、悪魔にさらに愛着が湧く!! 神話上の設定も書いてあるぞ。

モスマン

りますよね。そういった意味でバーというのを描いて、ちょっと魂ぽい鳥を描いたんですよ。で、ゲームをしてると「お前サマナー、俺様バー」とかっていわれて、好きになっちゃったんですよ(笑)。モスマンっていうのは、アメリカで赤い目をギラギラさせた毛むくじゃらのモスマンが追いかけてくるという噂話があります。近くにUFOがいつも目撃されてたりするんで、モスマンを見た時にはもしかして宇宙人の生体ロボットではとか、いろいろ噂をされているんですけど、そういった意味で魅力的なやつなんですよ。それで襲った人の血を吸うらしいんですけれど、襲われた人はいないんですよ。でも、襲ってるのを見たっていう人はいるんです。不思議ですね(笑)。自分はカワイイ系のモンスターが好きなんですよ。で、彼もカワイイ系に当初からしようと思ってまして、オバQのドロンパを入れているんです。僕、Qちゃんがすごい好きなんで、今回はドロンパ。そのうちU子さんを何とか出したい……。あとはデミウル

リャナンシー

ゴスはですね。グノーシス派っていうのがありまして、秘密結社系なんですけれど、アダムとイブに知恵を与えた蛇こそがすばらしい存在なのだ、っていうような概念があるんです。だから最高の神様がシヴァなんですよ。それでいうところのかなり高級天使ではあるんですよね。

本誌■これまでモンスターはどのように描き出されてきたんですか?

金子■デザインとか色を含めて下絵は全部僕がやっているんですけど、フィニッシュっていう部分では僕と3、4人ぐらいのスタッフがいまして、自分では金子一馬 with ゴーストライターズっていってるんです。最近のイラストとかも全部GWSって書いてあるんですよ。だからこの名前は正式名称なんですよ。スタッフはみんな才能があるやつらなので、そのうち世に出していけたらなと思っています。自分は小室哲哉のつもりです(笑)。

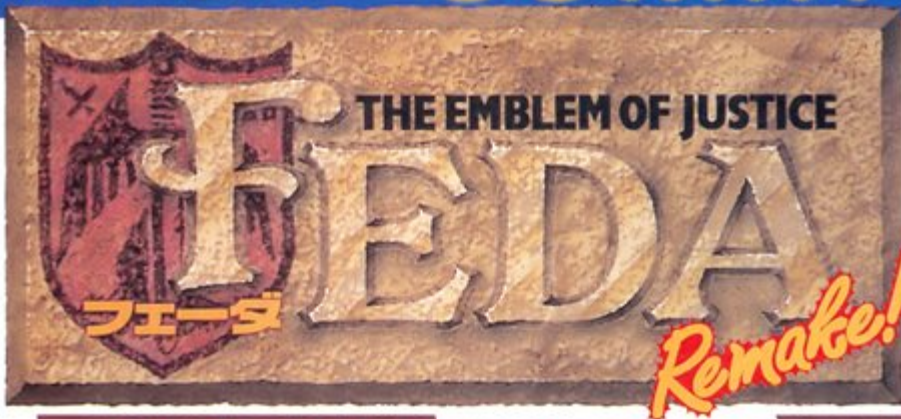
本誌■金子ファミリーみたいな……。

金子■そうですね。ああ、いい感じだなあ。ありがとうございます(笑)。

本誌■こちらこそお忙しい中、ありがとうございました。

初回生産分にはうれしい特典付き

ここでサマナーファンにはうれしいお知らせだ。「悪魔全書」の初回生産分には、特製オリジナルアイロンプリントがもれなく付いてくるぞ。さらに付属のハガキで応募してくれた人の中から抽選で100名に悪魔のフィギュアが当たる。フィギュアはモスマン、リャナンシー、デミウルゴスの3種類。みんな初回生産分を逃さず手に入れよう。

これがデミウルゴスのフィギュアだ。約20センチの塗装済みモデルを当てろ。

完成度 100%

メーカーから一言

リメイクの迫力の増した戦闘アニメの中でもオススメは、仲間キャラ、ロイスの必殺技の「フリントライアー」。ロイスの顔がアップになって繰り出されるシーンは圧巻です。もう思わず頬擦りしたくなるかも!?

（ソフトウェア事業部　手塚）

●やのまん●5月24日発売●6,300円●シミュレーションRPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

渋味が魅力のシミュレーションRPG！ 堂々完成！

ずいぶん長いこと待たせてしまったが、スーパーファミコンからのリメイクとなる「FEDA」が、とうとう完成した！

ユーザーに迎合するかのような無難な作りのものが目立つ最近のゲーム業界にあって、玉木氏による渋いキャラクターデザインと重厚なストーリーで迫るこの作品は、実に渋い存在だ。ゲーム中のリブラ値（次ページ参照）によって、味方となるキャラクター（全28人）の顔ぶれが変化していくという、従来のシミュレーションRPGには見られなかったシステムも新鮮である。

さて、これまでにも何度か紹介してきたが、とりあえず今回は発売前ということで基本部分をおさらいするぞ。

自分の所属する部隊、そして現在の国家のあり方に疑問をもったブライアンは、ある作戦で上官に斬りかかってしまう。その後、軍法会議で極刑が確定するが、戦友のアインの協力で脱走。物語は、この後のブライアンの生き様を描いていく……。

軍隊を脱走した彼らは何を求めさまようのか？

物語を形作る2人の戦士

ブライアン・ステルバート

人間としては驚異的な戦闘能力を持ち、数々の激戦をくぐり抜けてきたファイター。マインドパワーにより、一撃必殺のソードインパルスを繰り出す。

アイン・マクドガル

この作品のもう1人の主人公として、ブライアンと最後まで行動を供にするウルフリング。彼もまた鋭い切れ味の剣技を誇るが、若干防御力が低い。

「FEDA」の基本システム

①エリアのマップ画面。最初はここで大まかにブライアンたちの行先を決定する。②エリアマップ上で敵のユニットと接触すると、戦闘マップに突入する。基本的に敵を全滅させれば勝利となるが、ミッションによってはクリア条件が設定されている。ただし、必ずしも条件を満たさなくても先に進むことは可能。③戦闘マップでは、敵と味方が1人ずつ交互に行動する。どのキャラクターから動かすかが戦略。④⑤⑥敵と接触した後、戦闘シーンはアニメーションで表示される。通常技、魔法や特殊技（マインドパワーを消費）など。攻撃手段はさまざま。

AREA 1 汚名の代償

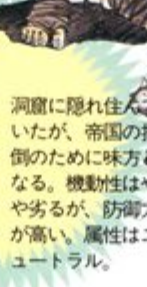
軍を脱走したブライアンは、追撃部隊の脅威にさらされながらも、なんとか逃げきり、途中で数名の味方を得る。その後、帝国の圧政に立ち向かう解放軍の重要人物コウメイと出会う。彼に解放軍への参加を要請されたブライアンは、ここで新しい生き方を見つけようとしていた。

解放軍のコウメイと出会ったことで、ブライアンたちは大きな転機を迎える。

途中にある村で休憩をとろうとしたが、住人のエリスは彼らを歓迎しなかった。

ここまでに出会うメンバー

ドーラ・システィール
アインと同時に軍を抜け出したフォックスリング。弓系の武器の扱いに秀でており、長距離攻撃を得意とする。属性はニュートラル。

エリス・ウッドランド
戦争を忌み嫌う、平和主義のナース。戦闘はまったくできないが、傷ついた味方を治療できる重要なメンバー。属性はロウ。

ダン・ダーレスト
洞窟に隠れ住んでいたが、帝国の打倒のために味方となる。機動性はやや劣るが、防御力が高い。属性はニュートラル。

エル・ノースウィンド
数々の攻撃魔法をマスターしているエルフ。ウィザードとしての修行のために、ブライアンの一行に参加する。属性はロウ。

AREA 2 悪魔の饗宴

解放軍に独立遊撃部隊として参加したブライアンたちは、次のエリアへ進んだ。しかし、このエリアにはブライアンのかつての上官アルノスが派遣されており、何やら危険な実験を繰り返していたのだ。その実験の犠牲者を救うため、因縁の戦いが始まる……。

過去の因縁を清算したアインとブライアン。ここから真の「FEDA」が始まる。

一連の事件の引き金となった上官。彼が帝国から任されていた実験とは？

このエリアで仲間にできる4人

クリストファー・ディクッド
正義感が強く、騎士道精神を重んじる男。ブライアンたちの活躍を見て、義憤に駆られて戦闘に参加する。属性はニュートラル。

ロイス・ベックマイヤー
解放軍混成部隊の女性士官。トンファーを巧みに操り、強力な特殊技ももっている頼もしいファイター。属性はニュートラル。

シェーン・ブレイドバーク
この地で戦う解放軍混成部隊のメンバー。鳥人ゆえ、地形に関係なく自由に飛行（移動）できるのが利点。属性はロウ。

リョウカン
かつては僧侶だったが、現在は荒々しい破戒僧として酒と女と殺戮に溺れている。味方の治療と戦闘をこなす。属性はカオス。

メンバー構成からエンディングまで関わる「リブラ値」とは？

「FEDA」をプレイするうえで重要な関わりを持つリブラ値（称号）という要素がある。これは、各戦闘のクリア条件を満たしたかどうかで上下し、同時に遊撃隊の属性がニュートラル（中立）、ロウ（善）、カオス（悪）のいずれに傾いているかを表す。これはエンディングと、途中で仲間になるキャラクターの顔ぶれ（中立以外は、同じ属性だと加わる）に影響するので、できればロウかカオスのどちらかにはっきり指向すべきだろう。

基本的なリブラの変化としては、戦闘時のミッションに従うとロウ、逆らうと称号がカオスに傾いていく。

ニュートラル以外は、部隊の属性と合わないと仲間にならない。途中でロウとカオスが逆転しても属性に合わない仲間は離れていく。

称号一覧表

称号	属性
フェダーイン	LAW
ヴァルキュリア	
グリフィス	
ブレイドイーグル	
バイパー	NEUTRAL
ファントム	
バルログ	
ヘルハウンド	
ジェノサイド	CHAOS

首領蜂 DonPachi

完成度 100%

メーカーから一言

スコアアタックがムチャクチャ楽しいぜ。初心者はステージ1、Cタイプの機種で練習しよう。この機体は広範囲にショットが撃てるので、GPを稼ぎやすいのだ。ステージ1なら目標は100万点。はじめに高得点の敵から倒して連続につなげるのがポイントだ！

●アトラス●発売中●5,800円●シューティング●2人同時プレイ可能●全年齢推奨

ステージ3、4を大攻略だっ!!

もうすぐ発売される首領蜂(ドンパチ)。今回は、ステージ3、4を攻略するぞ。後半だけあって難度は高い。この記事を参考に全面クリアを目指してくれ。

STAGE 3

ステージ3は、港を舞台に戦いが繰り広げられる。砲台や艦船、戦車といった地上物や、大小さまざまな飛行タイプの敵が、これでもかっ／　というぐらいに出現してくる。ここから先のステージはムズくなる一方だ。覚悟してかかるように。

BOSS ATTACK

ボスは巨大な上陸用舟艇だ。戦車を続々と送り出してくるうえ、甲板上には多数の砲台が装備されている。圧倒的な火力に撃ち負けないように。

面のあちこちで出現する、敵輸送船上のコンテナには、ボーナスアイテムが隠されている。すべてを破壊したうえで、残さず取るように。

中ボスが出現する前に横一列に並ぶ砲台を破壊しておこう。

イキナリ 熱い!!

3面スタート直後には砲台やヘリが出現する。弾をバラ撒かれる前に各個撃破しよう。

あと少しでボス戦というところで気を抜いてしまうと、建物の下から現れた戦車の砲撃を食らってしまうことになる。

船体すべてが姿を現すまでは、戦車を前面からワラワラと吐き出してくる。

砲台はシャッターが開いている時にしか破壊できない。

弱点は本体中央の艦橋。誘導弾は引きつけてかわそう。

ある程度ダメージを与えると撃ってくるロケット砲は、撃ち返し弾になっている。うかつに破壊しないように。

STAGE 4

ステージ前半は雲の上での戦い。飛行するタイプの敵が大量に出現するステージも終盤とあって、敵の攻撃もハンパじゃないぞ。後半は、延々と続く巨大要塞での戦闘だ。敵はあらゆる手段で攻撃を仕掛けてくる。この面をクリアすれば、残すは最終ステージの5面だけだ。

BOSS ATTACK

ボスは独立した2機の空中戦艦。前衛を倒さない限り、後衛の戦艦にはダメージが与えられない。弾数が多いので、危なくなったらボムだ。

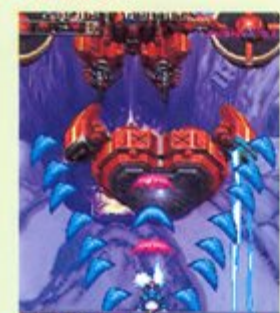
大型の飛行機が発射する弾は、しばらく爆風が残る。避けたと思って安心して近づかないように。

ステージ後半の要塞には、ものすごい数の砲台が設置されている。1つずつ確実に破壊していこう。

ザコ敵多し!!

中ボスは4体同時に現れる。ミサイルは破壊可能なのでGPボーナスを狙おう。

道路が見えたら注意。左側から出現する敵が無数の弾をバラ撒いてくる。

左右の砲台から発射されるレーザーは真ん中にいれば安全。スキを見て砲台を破壊しよう。

レーザーを破壊すると、通常弾を撃ってくる砲台が現れる。中心部の弱点を狙って撃つべし。

後衛は3種類の弾で攻撃してくる。赤い弾は中心部にだけ当たり判定がある。見かけにダマされるな。

完成度 95%

ライターから一言

「誕生S」を見ていて他の育成モノとは違うなと感じるのは、自分が育むキャラクター以外にライバルが7人もいるっていうこと。彼女らは、越えるべき小目標を常に与えてくれるだけでなく、いろいろな意味を包含した存在なのだ。つまり……。(佐々木KAFいち)

●NECインターチャンネル●6月発売予定●6,800円
●育成シュレーション●1人プレイのみ●18歳以上推奨

オープニングナンバーは「ヴィーナスの誕生」!

総数1,200枚の動画でハートに直撃するオープニングには、PCエンジン版から好評だったテーマ曲「ヴィーナスの誕生」が流れる。興味のある方は、NECアベニューから発売されている音楽CDでチェック!

オリジナル新曲をひっさげて開発完了間近のサターン版! 何もかもが一味違う完成度!

元祖パソコン版からPCエンジンに移植され、今度はサターンに登場する「誕生S」も、ほぼ完成間近。この作品で注目すべきは、イベントの大幅増加、システム部分の追加・改良、そして新たに10曲の歌が作られたこと。PCエンジン版では3人が歌うオープニングとエンディング、そしてライバルも含めた10人のイメージソングで計12曲の歌が用意されていたが、サターン版は全22曲になるわけだ。はたして新曲の詳細は?

伊東亜紀

●いとうあき●神奈川県横浜市出身
●16歳(3月27日生まれ)●血液型:O
●身長:161cm●体重:45.0kg
●3サイズ:B82・W55・H84
●特技:陸上競技(特に短距離)
●将来の夢:舞台を中心に活躍する女優

考えるより先に体が動く行動派。活発で元気な性格だが、物事をはっきり言いすぎるところがある。3人の中では最も体力的に秀でており、厳しいレッスンにもめげない。得意分野は発声と演技関連。ただし音感と魅力に難あり。

藤村さおり

●ふじむらさおり●静岡県清水市出身
●17歳(5月24日生まれ)●血液型:AB
●身長:164cm●体重:49.0kg
●3サイズ:B87・W59・H88
●特技:ピアノ伴奏●将来の夢:シンガーソングライターとして活躍

お姉さん的な性格の知性派。他の2人より1つ年上なこともあり、自然とグループのまとめ役におさまっている。体力がやや低いものの、音感は傑出したものをもつ。他の才能についてはトータルバランスがとれている。

田中久美

●たなかくみ●北海道札幌市出身
●16歳(12月15日生まれ)●血液型:B
●身長:152cm●体重:39.5kg
●3サイズ:B78・W54・H82
●特技:好きな夢を自由に見られる
●将来の夢:オールマイティーな芸能人

ちょっぴり幼さが残る、甘えんぼうな女の子。ひたすら可愛いタイプで、魅力にあふれているため、アイドルとしての資質は3人の中ではナンバーワン……と言いたいところだが、他の能力は特訓で伸ばすことが必要かも。

月〜土曜日までは厳しい（？）レッスンの日々

「誕生S」において、プレイヤーはデビューしたての3人のマネージャーとなって面倒を見るわけだが、その基本は1にも2にも平日のレッスンといえよう。

1週間の始まりには、まず3人が自分でレッスンのスケジュール予定を組むのだが、それは必ずしも最適だとは限らない。自分の得意分野ばかり組んだり、時には遊びまわってしまうからだ。

そこで、妥当(だとう)でないと思われる部分を調整することになる。ただし、調整には「1日にスケジュール変更できるのは1人ぶんだけ」というルールがある（マネージャーは1人しかいないからね）。つまり、3人×6日＝18日ぶんのスケジュールのうち、直接関与できるのは6日というわけだ。

スケジュールの組み方は？

ゲーム中の2年間で、最も気を抜けないスケジュール調整。最初は短所を補うのが無難だけど、ライバルの動向によってはそれぞれの長所をさらに伸ばすという考え方もある。

マネージャーのタイプ選択がつきました

サターン版では、マネージャータイプの選択（タイプと星座）が追加された。このシステムにより、さらにゲーム性が深くなったのである。

ちなみにグループへの命名は他機種版と同じ。気のきいた名を考えてあげよう。

そしてレッスンが始まったら、後は温かい目で見守ってあげよう。

マネージャーへの信頼度が低いとサボってしまうこともある。トホホ…。

そして実行

同期デビューの7人のライバルたち！ 3人とは常に切磋琢磨の関係かな？

「誕生S」が他の育成シミュレーションと一線を画すところは、ライバルが設定されていることだ。ライバル対決や、奇数月の仕事など、事あるごとに立ちはだかる彼女らは、3人が越えるべきハードルとして存在し、常にプレイヤーに刺激を与えてくれる。とかくルーチンワークに陥りがちなゲーム内容を活性化してくれる貴重な存在だ。しかも、他機種版ではやや存在感が薄かった7人のライバルだが、サターン版では飛躍的な活躍を見せてくれるらしい。おおいに期待しよう。

ライバル対決で足を引っぱり、相手が人気度を上げるチャンスを奪う……。非道なようだが、それもまたこの業界の通弊。

小暮由佳

●こぐれゆか●東京都港区出身●17歳（5月17日生まれ）●血液型：B●身長：162cm
●体重：47.0kg●3サイズ：B84・W55・H86
●持ち歌：「ライト アンド シャドウ」

作曲家の父と脚本家の母の間に生まれ、幼い頃から英才教育を受けた実力派。業界に影響力を持つ父のコネで仕事をさらうのが難だが、才能は確かである。

鈴麗

●りんれい●中国福建省出身
●15歳（12月13日生まれ）●血液型：O
●身長：155cm●体重：40.5kg
●3サイズ：B76・W54・H78●持ち歌：「春雷」

中国歌劇団を最年少、最優秀の成績で卒団した実績をもつ。現在は活動の舞台を日本に移し、国際的プロモーターの援護もあって絶大な人気を得ている。

柿崎涼子

●かきざきりょうこ●千葉県君津市出身●17歳（9月12日生まれ）●血液型：O●身長：168cm
●体重：51.0kg●3サイズ：B88・W57・H88
●持ち歌：「LONELY SHOUT〜孤独な叫び〜」

アマチュア時代からストリートやライブハウスでロックバンドを率いて活躍していた。実力は粗削りながらも、シンガーソングライターの才能をもつ。

日曜日はお休み…といいたいところだけど？

一般人なら日曜は休みだけど、この業界ではそんな甘いことは言っていられない。ライバルに追いつき、差をつけるにはこんな時にも行動あるのみ。ということで、日曜日には各能力の特訓、データの掌握（ライバルなどの人気度、能力など）、郵便物の確認（ファンレターや、いやがらせの手紙、ライバルからの挑戦的メッセージとか……）、3人とのコミュニケーションなど、マネージャーがとれる選択肢は山ほどあるぞ。

←いちばん重要なのはコミュニケーションの項目。3人への細かい配慮がズラリとある。

→もちろんライバルも少しずつ成長していくので、時々こうして能力を把握すべし。

お・悩・み・相・談

不機嫌になったり、自信過剰で高飛車な態度をとりはじめたら危険信号。放っておくとレッスンに身が入らないので、言い分を聞いて常態に戻そう。

プレゼントで絆も深まる

マネージャーが身銭を切って、プレゼント（いくつか種類アリ）をあげると、物品に応じていろいろと効果が。信頼度を高めるのにも最適。

ライバルに差をつける2種類の対決イベント！

クイズ対決

ライバル対決は、端的に言えば相手を負かして自信喪失させ、しばらく仕事から遠ざける手段だ。ちなみにこれはクイズ対決。

ジュリヤマ対決

ジュリヤマ対決は、魅力と音感で観客をよりたくさん魅了したほうの勝ち。ただし、クイズ対決と同様、負ければ自信喪失するのはこちらだ。

成沢みかん

●なるさわみかん●愛媛県新居浜市出身●13歳（3月19日生まれ）●血液型：AB●身長：138cm
●体重：34.0kg●3サイズ：B68・W52・H71
●持ち歌：「M・I・K・A・N」

児童劇団出身の少女。マネージャーも兼ねるステージママの影響なのか、幼いながらも意外と野心家。不思議と成人男性に多くのファンをもっている。

本田みすず

●ほんだみすず●埼玉県熊谷市出身●19歳（6月13日生まれ）●血液型：A●身長：165cm
●体重：54.5kg●3サイズ：B84・W56・H85
●持ち歌：「愛痛くて…会いたくて…」

元は雑誌モデルだったが、プロダクションにスカウトされて転向した異色のアイドル。文才に秀でており、エッセイなどの仕事もこなす知性派。

楠 忍

●くすのきしのぶ●福井県鯖江市出身●20歳（6月8日生まれ）●血液型：AB●身長：166cm
●体重：46.5kg●3サイズ：B96・W58・H90
●持ち歌：「ILLUSION」

青年誌のピンナップに登場して以来、急激に人気を得たセクシー系アイドル。その強烈なボディを武器に、主にビデオやポスターなどで活躍中。

綾瀬未緒

●あやせみお●大阪市鶴見区出身●22歳（1月5日生まれ）●血液型：A●身長：164cm
●体重：52.0kg●3サイズ：B84・W61・H85
●持ち歌：「哀 日本海」

下積み時代を経た後、演歌歌手として開花。長い芸歴で培った抜群の歌唱力は、業界でも注目されている。アイドルというより、歌手としてのライバル。

実力しだいでお仕事もステップアップ！

前のページで触れたように、通常なら日曜日は補足的な行動で終わるのだが、毎月の最終日曜日だけは仕事日となっている。さらにこの仕事日にも２種類あり、奇数月は通常の仕事、偶数月はイベント的な仕事（次ページ参照）が用意されているのだ。ここで紹介する奇数月の仕事は５種類あるが、最初のうちは成否の難易度が低い「写真集撮影」と「レコーディング」しか選べない。残りの３種類は、その仕事で大きな成果を上げることで徐々に挑戦可能となっていくのだ。

←５種類の仕事は、それぞれ要求される能力が異なる。写真集撮影なら魅力、映画撮影なら演技力というぐあい。

順位	名前	
1位	谷 麗	177
2位	本田 みずず	118
3位	小暮 由佳	114
4位	鴨崎 涼子	103
5位	綾瀬 未緒	79
6位	紙沢 みかん	72
7位	楠 忍	49
8位	いんたあかねる	14

→ライバルも参加しているので、同じ仕事でぶつかりあうこともある。その際、各仕事で何位にランキングされたかで人気度も大幅に変わるぞ。

写真集撮影
難易度ランク C

スタート直後で、いちばん気楽に参加できる仕事がこれ。水着姿の写真集撮影で要求される能力はとにかく「魅力」。これが高ければ成功率、売上部数がともにアップしていくのだ。なお、その月の１位をとれれば、１枚絵のグラフィックが表示される（他の仕事も同様だ）。

レコーディング
難易度ランク C

これも難易度が低めな仕事だが、「発声」と「音感」が重視される。キャラクターがウリのアイドルとはいえ、本当の音痴ではCD売上も伸びないのだ。

コンサート
難易度ランク B

経験を積んでランクアップするとコンサートも開けるようになる。要求される能力も増えてくるけど、マネージャーが手塩にかけて育てていれば成功間違いなし。

映画撮影
難易度ランク B

映画撮影という晴れの舞台では、見た目のかわいさよりも演技力がものをいう。さらに上のランクの仕事「ミュージカル」ともなれば、すべての能力において抜きんでたものがなければ、おいそれと参加できないぞ。

芸能界は楽しいことばかりじゃありません

清純イメージが何よりも大切とはいえ、アイドルだって人の子。時にはハメをはずしたいもの。しかし、それが世間に知られるところとなれば話は別。それまで築きあげてきた人気も栄光も台無し……というのは大げさか？　ともかく、普段からマネージャーが３人の様子をチェックすることは大切だね。

他機種版では同棲発覚や失踪ぐらいだったスキャンダルイベントは、喜んでいいのか悲しむべきか、サターン版ではさらに種類が増えました。いやはや……。

ライバルにもスキャンダルの種が！

ライバルのスキャンダルは完全な新イベント。華やかな芸能界の裏に潜むダークネスな部分を垣間見る瞬間。

下積みと努力の1年目

偶数月の最終日曜日は、イベント色の濃い特定の仕事が用意されているのだが、最初の年はまだ3人とも新人だけに、その内容はいかにも下積みっぽいものばかり。

しかし、こうした地道な努力をおろそかにしてはならない。なにしろ、この年の最後にはアイドル新人賞（それまでの成果に左右される）が待っているのだから。ちなみに2月、4月、6月、10月の仕事はサターン版オリジナルの新イベントだ。

2月 デパート屋上営業

特設ステージ上で1人がリーダーとなり、着ぐるみに身を包んだ2人と楽しいショーを展開。まさに新人時代ならではの悲喜こもごもな仕事？

4月 地方営業

デパート屋上営業の地方版という感じ。さすがに着ぐるみナシだが、いかにギャラリーを集め、かつウケるかが大切。ファンの心をワシ掴みだっ！

6月 CM撮影

マスメディアへの進出は一気に知名度を上げるチャンス……なんだけど、最初のうちは地方系のB級CMだったりする。でも嫌いじゃないです。

8月 水泳大会

本物の芸能界では最近あまり見かけませんが、ライバルも含めた5チームによる、お約束の水泳大会もあります。あとはワイプで歌が流れれば完璧！

10月 アイドルびっくりカメラ

1人が仕掛け人となり、ライバルのいずれかを驚かせるという、ドッキリ系TV番組に出演。ここぞとばかりに嫌いなライバルを驚かしたりして。

12月 アイドル新人賞発表

この年最後は、総合的に最も活躍したアイドルに新人賞が与えられる。写真集部門、映画部門などの部門別優秀賞の発表も同時にあるのだ。

そして飛翔と開花の2年目！

2年目になると、アイドルとしての世間への認知度も上がり、仕事も目に見えてクオリティアップ！　我らが3人はもとより、7人のライバルも才能に磨きをかけまくり、戦いはより熾烈になっていく。そして最後の月は最大目標の「アイドル大賞」が発表される。これが獲得できるかどうかで、ラストシーンが大幅に……。

2月 アイドル突撃レポート

とある事故現場をライバルのいずれかと、かけ合い形式でリポート。キャラクターとの相性が良くないとパピョーンなことに。

4月 アイドル俳句合戦

くやしさに
星空見上げ
雪景色

普段とはうって変わって「常識」が要求されるイベント。上、中、下の句を1人ずつ詠みつなげて、その内容で勝負する。

6月 CM撮影

1年目はB級だったけど、今度はメジャーな食品会社や化粧品会社など、一流企業のA級CMに出演！

8月 アイドル駅伝

これも3人1組で参加するイベント。体力面に秀でた子をアンカーにして、劇的な勝利を演出したいものだ。

10月 TVドラマ出演

TVドラマは刑事ものと「卒業」の2種類。キャラクターデザインが同じだから当然といえば当然だが、ドラマ「卒業」で新井役をやる伊東亜紀はハマりすぎです。

DARIUS II™

ダライアスII

メーカーから一言

みなさんお待ちかねの「ダライアスII」がいよいよ6月7日に発売されます。あの多彩なパワーアップや核攻撃などの豊富な攻撃パターンも健在。また、アーケードと同じ2画面筐体のゲーム性をそのまま再現できる〝ズームシステム〟も搭載。期待しててね！

●タイトー●6月7日発売●5,800円●SHT（横スクロールシューティング）●全年齢推奨●2人同時プレイ可能

1989年登場の業務用横スクロールSHT「ダライアスII」のコンシューマ・ハードへの移植は、今回のサターン版で2作目。その前は16ビット機のメガドライブだから、このタイトルはセガハードに何かと縁があるようだ。

「ダライアスIIは」生命の根源を目指す旅の如し

〝（地球上の）生命の起源は海である〟という説は、ダーウィンの著書「人類の起源」を改めて引用するまでもなく、現代科学界の定説となっている。また、〝月の引力が生命体内部の水分に作用して干潮・満潮を引き起こし、さまざまな影響を与えている〟という潮汐論――バイオタイド理論によって、天体と生物との密接な関わり合いも指摘されている。海（海洋生物）、惑星、そして命……。「ダライアスII」は、そういった自然界のダイナミズムをプレイヤーの深層意識に直接投げかける作品である。

ゾーンセレクトと私

１つのルート（可能性）を選択するということは、同時に他のルート（可能性）の放棄を意味する……。枝わかれ状になっている「ダライアス」のステージ構成は、非常に暗示的な側面を持っている。何か行動が済んでから「こんなはずじゃなかったのに……」とつぶやくクセがついている御仁は、このタイプのゲームを何度もプレイして、〝人生の意味〟について一度じっくり考えてみるのもいいかもしれない。

〝戸塚いいち〟深読み、ディティールの妄想などの金がかからない趣味を持つ、24歳モラトリアム真っ只中のゲームライター。彼と佐々木KAFいち（本誌ライター）との果てしなく逸脱し続ける会話は、周囲の空気を淀ませる程のアクがあるらしい。

太陽 第一ステージ

高温・高圧により、常に核融合反応を起こし続ける恒星。全てはここから始まる。

金星 第三ステージ

何かと不自然な点が多い太陽系第２惑星。ボスのウツボの突進は水星を思わせる!?

水星 第二ステージ

表面は月に似ているが、質量は地球とほぼ同じ。クレーター深奥部に潜むのは？

月 第四ステージ

地球上生物はこの衛星に敏感に反応する。特にシオマネキ（蟹）の生態系は興味深い。

地球 第五ステージ

高度文明社会の死骸に潜む異形のもの

世界中が水没したノアの大洪水、核爆弾を思わせる、悪徳都市ソドムとゴモラの滅亡、そして、大地を覆い尽くした赤い血の奇跡…。「旧約聖書」に綴られた数々の天変地異を彷沸とさせる惨劇に見舞われた後の地球。シルバーホークのパイロット、プロコとティアットの子孫が見たものは、近代科学文明の残骸の姿だった。

地球ステージの背景は、主に残骸都市、地下基地、海底に分類できる（ちなみにNゾーンの序盤では、このゲームに似つかわしくないほど爽やかな青空が拝めマス）。中ボスはウミガメ。連射効率が良ければ、速攻で倒すことも可能だ。ステージボスは、戦艦大和（の残骸）に寄生するヤドカリと、ウニともクラゲともつかない異形の生物の２種類。後者は、ダメージを受けるにつれて攻撃パターンを３段階に変化させるシツコイやつだ。

火星 第六ステージ

乾いた大地は恵み豊かな悠久の時を夢想

太陽系最大の火山、オリンポス山（標高25,000m）を有する、赤茶色の惑星。1970年代、火星表面に降り立った米探査機バイキング１号・２号の調査によって、生命体が存在する可能性は否定されているが、火星表面写真が公開されてからのNASAの一連の不審な対応といい(＊最初に公開された写真の空の色は青だったが、後に〝データ解析ミス〞の理由で赤に変更されたetc.)、一概に鵜呑みにできないものがある。

火星ステージは、ギーガー調のグロテスクな背景の地下洞窟がメインの舞台となる。跳ね回るダッカータイプの敵や地形から突如出現するロケット型ミサイル、そして中ボスのタコ（弾ばらまき→ウェーブ攻撃）が行く手に立ちはだかる。ステージボスも、タコ。これは、昔の人々の火星人イメージに対するパロディか。

木星 第七ステージ

かつての創造主は新たなる生命を生み出すか

太陽系最大級の惑星、木星。主に水素とヘリウムのガスによってできているこの天体は、大気の下は液体水素の海になっていると言われている。しかし、古代世界における天変地異の記録や世界各地の神話に注目したロシアの精神分析学者、イマヌエル・ヴェリコフスキーが提唱した〝ヴェリコフスキー理論〞によれば、一般的に「大きな台風の目」といわれる木星の大赤斑は実は超巨大火山で（これは木星がガス惑星ではないことも意味する）、さらにそこから飛び出した灼熱の巨大彗星が現在の金星になった、という。

この仮説の真偽のほどはともかく、木星は「ダライアスII」の最終ステージにふさわしい舞台といえる。７ゾーンのいずれも敵の攻撃が厳しく、これまでのステージで登場した中ボスもパワーアップして再登場。最終ボスは３タイプ存在する。

サターン版オリジナル ズームシステムを考える

何かと物議をかもしだしているズームシステム。その実態ってどうなの？

アーケード版「ダライアスII」の特徴である、横２画面ぶんのゲームフィールドと、緻密かつ大迫力のグラフィック。サターン版では、それらを新機能〝ズームシステム〞によって再現している。通常のテレビ１画面で見える〝範囲〞を、オリジナルと同じ比率のフィールド全体の拡大・縮小によって、５段階にリアルタイムで切り替えられるこの機能。下にならんでいる画面写真を見れば薄々感ずくとは思うが、プレイのしやすさ（敵や敵弾の出現位置の把握etc.）と映像の精細さは、同時には再現できない。一方立てれば一方立たず、という、両刃の剣のシステムでもあるようだ。

＊参考文献　「宇宙　太陽系・銀河」磯部琇三監修（実業之日本社）／「雑学　ムーン・パワーの謎と不思議」超科学研究会編（日東書院）／「火星の謎と巨大彗星メノラー」飛鳥昭雄・三神たける著（学研）

慶応遊撃隊 活劇編

メーカーから一言

できました――!「慶応遊撃隊　活劇編」が。めちゃメチャ楽しいゲームになってしまいました。発売日と価格も5月17日と5,800円で決定。嬉しくて、みんなでビールかけと、胴上げをやっちゃいました。ぜーんぶ初体験。エヘヘ。面白いですよ!!

●ビクターエンタテインメント●5月17日発売●アクション
●1人プレイのみ●全年齢推奨

七光蘭未

いよいよ発売直前 前半ステージを完全攻略だ!!

あの「慶応遊撃隊」がサターンのアクションゲームとして、大幅にパワーUPして帰ってきた。江戸末期の慶応年間が舞台設定とはいえ、からくりメカや、ユニークな動物達が次々と登場する、ハチャメチャワールドは健在だ。今回ほぼ最終版のサンプルが届いたので、いよいよ本格的に攻略するぞ。

バニー姿の蘭未ちゃんと、Dr.ポン、そして新キャラ・邪馬台ひみことの、財宝を巡る三つどもえの争いの行方やいかに……。

今回はアクションゲームだ!!持ち物は大切に♥

歩いてくるタヌキをかわしたり、大きな敵を踏みつけたりする時にはジャンプだ。かっぱのかーやんをジャンプ台に使えばさらに高く跳べるよ。

ほとんどの敵キャラは、踏みつけることによって撃退が可能だ。ただし、ボスキャラは1発では倒れないぞ。

蘭未ちゃんの武器は、トンカチ、かさ、弓矢の3種類ある。トンカチやかさは、相手を直接攻撃できる。弓矢は引く力によって遠くまで飛ばすことができる。

蘭未ちゃんは、武器を持っていないと、1回の攻撃でやられてしまう。武器は千両宝箱に乗っかることによって手に入るので、すぐに身に着けよう。また武器を持っていると、2回までダメージを受けても平気だ。

武器を持ったままでも、いろいろなものを持ち上げることができる。ただし、むやみに物を投げつけて壊すと減点になるので注意が必要。

物を投げて、敵キャラに当てることによっても攻撃できる。また敵キャラの一部には、投げる攻撃でないとダメージを与えにくいものもいるぞ。

操作はお婆さんに聞いて

コンフィグで好きな位置にボタンを決めよう。ダッシュ（走る）には、方向キー押しっぱなし、方向キー2度押し、LRボタン使用の3通りから選べるぞ。得点がマイナスの場合は、蘭未のお婆さんによる操作のアドバイスのCGが見られる。

ジャンプはボタンを押す長さで変化する。大と小を使い分けよう。

武器と頭は使いよう。矢を当ててアイテムが取れるって知ってた?

第1話 国技館だよ、おっかさん！

Dr.ポンの落とした地図が示していた宝玉のありかは、両国の国技館。

秩父の山奥に住んでいる蘭未は、そこまで歩いていくしかない（ぽちが気絶しているのだ）。最初の面である第1部は、かっぱ温泉に湯治に来たタヌキたちと、糸でぶら下がっているみの鶴、小鳥の巣を守る親鳥ぐらいしか敵がいない。ここでジャンプ台の役目をしてくれる"かっぱのかーやん"の使い方をマスターしておこう。武器を持ったままでもかーやんを持って歩けるが、はしごは登れなくなるぞ。

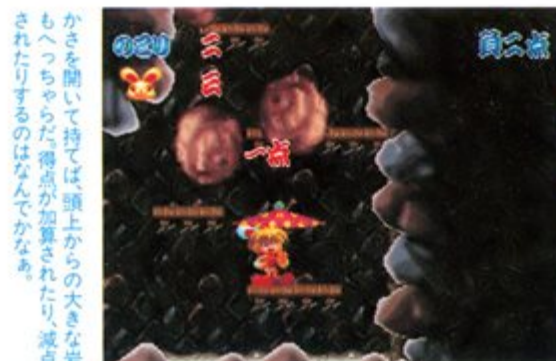
のどかなかっぱ温泉、湯上がりタヌキは武器を持っていないが、蘭未もトンカチを持っていないと、触れただけでアウトだ。

難易度"さる"を選んだ場合、この"み"の鶴は、ほとんど出現しない。攻撃の切れ目を狙ってアタックしよう。

邪馬台ひみこ

あの卑弥呼の血を引く、邪馬台国13代目女王。そもそも財宝は初代女王が遺した"徐福の黄金"であり、正当な所有者は自分であると主張している。第1部から登場し、蘭未と対戦する。

神社の中に入ったら、それが地下洞窟へのエレベーターになっていた。Dr.ポンは、こんなところ掘ってどうしようというのだろう。

第二部は、愛の番傘"鬼怒川"がないと苦戦は必至。かさを突くようにして攻撃することもできるけど、工事作業しているタヌキを倒すと、減点になるので注意しよう。迷路のようになっている洞窟には、ところどころに隠し部屋があるので、あちこち探検してみよう。洞窟の出口では、ペットのドラゴン"ぽち"が待っている。飛び降りるようにして乗ったら、お次はシューティング面だ。

かさを開いて持てば、頭上からの大きな岩もへっちゃらだ。得点が加算されたり、減点されたりするのはなんでかなぁ。

下から強風が吹く場所では、こんな感じで大ジャンプできるんだ。

ぽち

蘭未の弟分みたいなドラゴン。"方船事件"以来、居眠りのクセがつき、面の途中で、良く居眠りしている。触れるとそこからコンティニューできる。

洞窟を抜けると隅田川。Dr.ポンはこんな近道を作っていたんだ。ここから国技館までは一直線。元気になったぽちとともに、一気に駆け抜けよう。

シューティングは連射装置つきなので、押したままでOK。かみなり小僧をやっつけると、攻撃用アイテムが出現する。ここは高得点を取るチャンスなので、ガンガン撃ちまくろう。"ひと"以上のランクで出現する、奥からの攻撃には注意。サメの攻撃をかわせば、国技館が見えてくる。

ちょっとわかりにくいけど、ポンの手下が、対岸から大きな岩を飛ばしているんだ。当たらないよう気をつけよう。

このステージでは、いきなり土俵の上でボスキャラとの戦闘になる。

武蔵境丸は、最初ダルマとして登場。口から出す小ダルマをかわしながら、本体にダメージを与えよう。すると手足が生えて、蘭未を押しつぶしにかかってくる。そしたら引きつけてからダッシュ、背後から攻撃しよう。

最終段階はコマのようにクルクル回って体当たりしてくるが、回転中は無敵なので画面端に逃げ込もう。真っ青になったらすかさず攻撃だ！！

これは第2段階。手足が生えた状態。ジャンプするタイミングを見計らって、下をくぐり背後に回り込もう。

●ボスキャラクター紹介①●

武蔵境丸

第1話のボス。国技館の福ダルマに名横綱"雷電為右衛門"の魂が宿ったもの。ダルマというだけで土俵に上げてもらえなかった恨みから、Dr.ポンの手下となって、蘭未の前に立ちふさがる。

第2話　謎の地底王国の巻

国技館の地下にはなんとねずみ達の国があった。どうやら宝玉もそこにあるらしい。ねずみの汽車は一見楽しそうだけど、ところどころ岩の上を歩かなくてはならない。もたもたしてスクロールアウトすると最初からやり直しだ。途中から汽車を降りて、溶岩が吹き出す危険な地底の道を進む。武器と一緒に、かっぱのかーやんを持って進むと、ダメージ2回までOKになるので、吹き出す溶岩にもなんとか対応できるハズだ。最後にまた汽車に乗って終点に到着。

たどりついたねこ神社は敵が襲ってこない、いわゆるボーナス面。3つあるくす玉めがけて、招き猫を投げつけよう。全部なくなってしまったら、再びスイッチの上に乗ると、招き猫は復活するぞ。苦労して緑色の宝玉を手に入れたとたん、Dr.ポンのカニ型の飛行メカによって、蘭未と宝玉はポンの待つ母船のたからぶねまで強制的に運ばれてしまう。ここではあわてても先を急ぐより、物をつかんで投げる練習をするのもいいかも。今後必要となるテクニックだ。

たからぶねは、さまざまなトラップのオンパレード。おもりに乗って扉が開いている間にダッシュして通り抜けたり、大きな手を持って連打で扉を開けたり、麻雀パイを大きな手のひらに投げ上げたり、なかなか忙しい。蘭未ちゃん大ハッスルの面だ。　行けそうにないところにぶつかっても、方向キーを入れたままにしておけば、隠し部屋に行ける時がある。またタヌキの投げてくる爆弾は、投げ返すことも可能だぞ。試してみよう。

踏み切りには、はさまれないようにね。あらいぐまを踏みつけると得点が入るぞ。ダメージを受けやすい面なので、細心の注意が必要。

ここの部分がいわゆる難所。本文中にあるように、かっぱのかーやんを持っていくのが得策。ジャンプして近道してもいい。

巨大なカニメカのハサミにつかまれて痛そうな蘭未ちゃん。それにしてもいろんな表情があるなぁ。スタッフの愛情のたまものかな。

隠しアイテム部屋。左が1UPの"蘭未ちゃんマーク"、右はコンティニューの回数が増える"なすのなっちゃん"だ。

ようやくDr.ポンを追い詰めたと思ったのも束の間。ポンは爆弾で、たからぶねの底に穴を開けてしまう。

ぽちに助けられて甲板に降りた蘭未を待っていたのは、グレードUPしたお茶くみ人形『鉄観音』だった。かなり意地の悪い攻撃をしてくるけど、パターンが見えてくれば何とかかわせるハズ。変身に見とれていると、その直後の突進をかわせないぞ。

それにしても大がかりな基地や船を作るわりには、それをカンタンにこわしてしまうポンって、本当に浪費家なんだから。あ、だから財宝が必要なのか。

大量のダメージを受けると、切れてスーパー＊＊＊人ならぬ、スーパーお茶運び人形に変身する。鉄観音への攻撃は、左のようにハシゴを登って頭を踏みつけてやろう。

ボスキャラクター紹介②

鉄観音

第2話のボス。前作では1面、7面の中ボスとして登場した"鉄観音"を大幅にパワーアップしたもの。一度に360リットルものお茶を運べるので、大企業の社員食堂からの引き合いもあるとか!?

恵方ぽん

前作をやった人なら知っているよね。IQ1400を有する、地球上で最高の知性体。単なるタヌキじゃないのだ。今回も蘭未と財宝を巡って対立する。人に厳しく、自然に優しいエコロジストでもある。

慶応遊撃隊メカ百科

その2 ▶ 斯馬(しま)

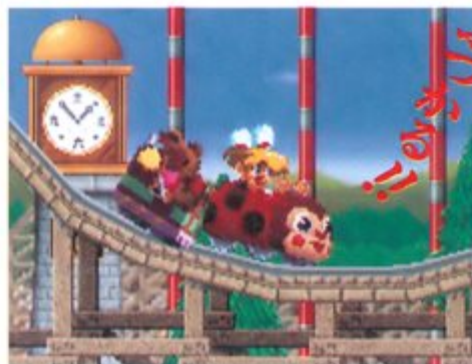
大型の飛行機タイプの投馬に比べると、斯馬は小型で小回りが効く、UFOタイプの乗り物だ。第5話の武闘大会で登場する。

投馬と斯馬、どちらもひみこの自家用飛行メカだが、邪馬台国の文化や所在は謎のままだ。

第3話 遊園地は危険がいっぱい!

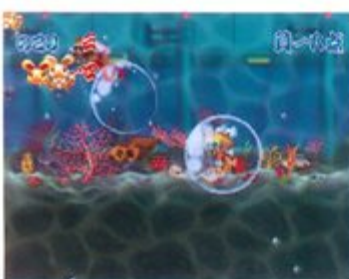
アトラクションいっぱいの楽しいステージだ!

第3話はややシビアなゲームバランスの第2話に比べると、ボーナスゲームのような感じ。大きく紹介してみたので、面白さが伝わるといいな。活劇編は自動セーブなのでこの面でいったん終了し、カートリッジにデータを移しておくのがお薦め。何度でもここからプレイできるぞ。危険マークが点滅したら、ジャンプボタンの準備をしよう。もたもたしていると、右の写真のように地面にまっさかさま最初からやり直しだ。

なんとかタヌキの攻撃を撃退してきた蘭未だけど、あれれ、レールが途切れてるじゃないですか!?

後ろからやってくるタヌキのコースターに注意。他にもアドバルーンにぶつかってもアウトだ。遊園地では一撃でやられてしまうので、気をつけようね。

第1部……遊園地

第2部……水族館

途切れたジェットコースターから落ちたところは水族館。ボタンを押すと斜め前方向に前進、離すとゆっくりと真下に落下していく。ここでの敵は、上から飛び込んでくるタヌキに、ウツボ、カニ、電気クラゲ、そして大ダコだ。中でも電気クラゲは、電気に触れただけでもダメージとなるので注意しよう。

空気の泡で身を包め!!

海底に眠る?宝箱から出ている泡に触れると、蘭未ちゃんは泡のガードに包まれる。水中では持ち物がないので、すぐに泡を探して身につけよう。

空気の泡がないと一撃でやられるので慎重に。大ダコの九郎兵衛が見えてくれば、水族館のステージも後半。ここでやられてしまってはもったいない。触手に気をつけて通過しよう。蘭未ちゃんマークを取れば1UPだ。

第3部……お化け屋敷

第3話のボスは面霊気(めんれき)。般若の面→お多福の面→ひょっとこの面と、3変化する。最初の般若の面は、襲ってくる手に当たり判定があるので、ジャンプして踏みつけよう。お多福は、福笑いのように顔のパーツが崩れて落ちてくるので、点滅しているパーツを踏みつけて攻撃。ひょっとこは、物を投げつけて攻撃すればOKだ!!

タコを吸い込んだと思うと、タコ焼きを吐き出してくる。

高得点をマークすればスペシャルなCGが

ゲーム終了時の点数によって、段階的にごほうびのCGが見られるようになっている。あらかじめ点数とタイトルが記されているので、挑戦のしがいがあるぞ。1話3部と5話1部の、シューティング面で高得点をかせぐのがコツだ。蘭未ちゃんや、ひみこをはじめ、楽しいCGがいっぱいだ。

第4話以降は?

第4話では、宝玉があると記された安土城にもぐり込む。安土城の内部は、まるでカラクリ忍者屋敷、やっとの思いで天守閣まで来てみれば…。蘭未ちゃんは無事に6つの宝玉を集めることができるのだろうか?

武道大会の前には、インタビュアーの"よし子"ちゃんが登場するぞ。かわいいね。

デフコン5

メーカーから一言

発売が遅れまして深くお詫びします。「デフコン５」は英国生まれのジャンル不明のゲームです。プレイヤーは単独で舞台となる基地に乗り込むのですが、なかなか先に進まない。とにかく襲ってくる戦闘機を撃墜すれば何かが見えてくる。孤独に打ち勝て！　(S)

●マルチソフト●５月31日発売●5,800円●シミュレーションＲＰＧ
●１人プレイのみ●全年齢推奨

基地の無人化作業を任せられた主人公。作業可能時間は48時間のみ。それが過ぎてしまうと、帰還用の宇宙船が発進してしまう。任務完遂なるか？

タイムリミットは48時間、君は生き残れるか！

主人公が着任するまでの経緯

そもそもの発端は、タイロン社内の経費削減問題にさかのぼる。従来、タイロン社ではダイネックス社所有鉱山の防衛業務を兵器事業部に任せていた。しかし、その非効率性から防衛を自動化し、経費圧縮を狙う動きが出てきたのである。そこで兵器事業部は自動防衛システムの脆弱性をアピールすべく、自作自演のエイリアン襲撃事件を意図したのだ。

つまり、事件の真相は社内の勢力争い。いかにも人間らしいお話だ。

怪しげな会議が行われているタイロン社の一角。出席者の顔はまったく見えず、陰謀の匂いが漂う

基地施設の諸データ紹介

鉱山と一緒に建つ要塞都市

事件の舞台となる鉱山MRP－６F。噴火口の穴の中に設けられた施設で、周囲を６つのTURRET（砲台）が取り囲んでいる。防衛状態は良好のハズだったんだけど……。

基地交通手段LIMO

基地の諸施設とつなぐ交通手段は大環状線の、LIMOは、基地の大動脈であり、生命線ともいえる。移動中は基地内の様子も見られる。

各設備一覧

①主人公パラメーター　現在持っている各種パッド（VOSシステムを起動させるための鍵）が表示される。
②主人公がいる階層の空気の清浄度を示す。これが消えると、その階層は酸欠状態になったことになる。
③ライフポイント　生命力をしめす。アイテムで回復可能これが０になるとゲームオーバー。十分な注意が必要。
④弾薬のカートリッジ数。このひと目盛が数発の銃弾を表す。銃の威力は１～４に分かれる。４が最強である。
⑤銃に残っている弾薬量。銃を発射することに減る。ここが０になると、自動的にカートリッジが装填される。
⑥レーダー　エイリアンを青い点で示し、ドロイド（警備ロボット）を白点で表示する。見にくいので注意。
⑦TURRET（砲台）　飛来する敵機を迎撃する場所。直接、ここで操作するときと、遠隔操作する場合がある。
⑧Domestic Levels2　宿泊施設。自動化される以前の部隊要員やその他の作業員のための施設だった。
⑨Admin Level2（管理棟の2F）である。ここからエレベーターで降りたところにControl Roomへの道がある。
⑩Service Levels 食糧を生産する建物。おもに水栽培による植物の育成に当たっている。現在の使用状況は不明。

隠された真相にたどりつく3つのステップ

基地探索～広大な敷地を踏破する。

管理棟、居住棟、そしてコントロールルームで構成されるMRP-6F。その内部はかなり複雑で、ハンパな3Dダンジョンよりよほど入り組んだ構造になっている。プレイヤーはこの中を歩き回り、事件の真相への手がかりを探し回るワケだが、建物内部が複数のエレベーターでつながっているため、自分の位置を見失いやすい。おまけにマッピング機能がナイので、自分で考える必要がある。エイリアンの徘徊するところなので素早い行動が大切。

脱出に必要なアイテムは建物の各所に点在している。

上の写真のアイテムは回復用。数はあまり多くない。

ソフトウェア制御～基地の機能は把握する。

主人公が任務を遂行するために必要不可欠なもの。それがVOSシステムだ。要するにコンピュータシステムの一種なのだが、基地のすべての機能にアクセスすることが可能というスグレモノだ。しかしこれを満足に稼働させるにいくつかのパッド（ソフトウェアを稼働させるための鍵）が必要。また戦闘用ドロイドを配備するのにも、このシステムを使用。

TURRUTを操作できるのはコントロールルームのみ。

戦闘ドロイドは同時に最大8体出せる

コントロールルームのVOSシステムが最初の目的地だ。

外敵排除のコツ

突然、鉱山内部に侵入し、主人公を攻撃してくるエイリアン。その行動パターンは、まるで内部構造を熟知しているかのよう。彼らエイリアンの種類は大別すると、TURRUTで対抗できる飛行タイプと、警備用ドロイド&主人公が相手をする歩行型に分かれる。

歩行タイプを相手にするときは、敵の予想ルートに警備用ドロイドを配置して、彼らに排除させよう。飛行タイプはTURRUTを使い、撃ち落とすしか方法はない。

敵はエレベーターを使用し、主人公のいるレベルへ来る。ヤツラに知性があるのか？

無事にMAP-6F鉱山より脱出するためのコツ

その壱：窒息死に注意

初心者がもっともハマリやすい死に方が酸欠だ。このゲームでは銃を撃ちすぎるとスグに空気が汚染される。酸素がないと人間はすぐ死ぬぞ。

その弐：警備ドロイドを過信するな

そこそこ頼りになる警備ドロイド。しかし彼らにも重大な欠点がある。それは彼らの戦闘でも空気が汚染されるということ。つまり酸欠死だ。

その参：敵の音に注意せよ

VOSシステムを操作していると、破裂音が聞こえてくることがある。これは敵が主人公を攻撃している音なのだ。気付かないと即、オダブツ。

その四：レーダーをアテにするな

このレーダーはとにかく見にくい。はっきり言って、音に注意していたほうが敵を発見しやすいほど。文明の利器にも欠陥はあるのか？

その五：エレベーターの前は要警戒

エイリアンはエレベーターを使用し、主人公を追いかけてくる。このためエレベーター付近にいると、不意打ちを喰らう可能性もある。注意！

その六：残弾量には気を配れ

限りある弾薬、常にその残量には注意を払いたい。もっともこのゲームにおいて主人公が直接エイリアンと対峙するのは下策。ドロイドを使え！

ライフスケイプ
生命40億年はるかな旅

完成度 100%

メーカーから一言

皆さんお待ちかね！　サターン版「ライフスケイプ～生命40億年はるかな旅～」がもうすぐ発売です。オススメの実験は「モンキー・エヴォリューション」。サルが、道具うまく使い、バナナを取るゲームです。君はサルを越えることができるか？

●メディアクエスト●５月17日発売●６,８００円●EDU（ポップサイエンス）
●１人プレイのみ●全年齢推奨

生命発生の謎にせまる！

海に生まれ、海に還る
～アクアスフィア編～

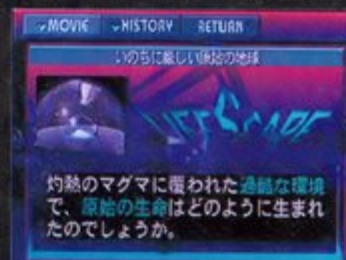
原始の海はところどころに猛毒の硫化水素が吹き出し、酸素も存在しなかったという。

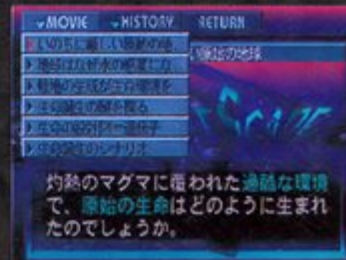
地球が生まれてから40億年。その歴史が見るだけでわかるソフトがライフスケイプだ。今回はディスク１枚目、アクアスフィア編の内容を紹介するぞ。煮えたぎるマグマに被われた原始の地球。500年も降り続いた雨が地球に海をもたらし、海はやがて最初の生命を生み出す。最初の生命バクテリアが生まれるところから、進化した魚が陸地に記念の１歩を踏み出すまでが収められている。

デジタルムービー自由自在

▼PLAY ALLで連続再生

連続で映像を見たいときはPLAY ALLを選択しよう。そのセクションに関連する映像をすべて見ることができる。１本の番組を見ているような気になってくる。

▼キーワードで時代を読む

時代ごとに最も注目すべきことを、映像でなく文字でじっくり知ることができる。キーワードは色が変わっているのでそこにカーソルを合わせてボタンを押そう。

▼CARDモードで自由自在

見たい部分の映像だけを選択して再生することができるモードだ。デジタルムービーを連続再生で見た後、興味のある部分だけを再生したい時はこのモードを活用しよう。

セクション1・DNA実験室

生命の設計図、遺伝子はどのようにして生まれたのか？

セクション2・バクテリア実験室

２つのバクテリアが融合して細胞核が誕生するまでを追う。

セクション3・カンブリア実験室

爆発的に進化が進んだ時代、カンブリア紀を探索する。

セクション4・古代魚実験室

海中にしか存在しなかった生物がいよいよ陸地に進出する。

DNA実験室 ～原始の地球に生まれた最初の命～

マグマに被われていた地表、表面温度は１千度に達していたという。

陸地の生成に伴って海に流れ込んだ養分、これが生命の元となった。

気の遠くなるような年月をかけて形成された地球。海中に酸素はなく、ところどころに猛毒のシアン化水素が吹き出していたという。

最初の生命が誕生したのは今から39億年前。単なる化学反応から核が生まれ、やがてDNAとなって生命が誕生した。万物の霊長といわれている人間も、小さなネズミも、元をただせば皆同じ祖先を持っているのだ。

海に漂うシアン化水素が化学反応を起こし、核と呼ばれる物が生成されていった。

一番最初の生命体はこんな物だったと考えられている。

先カンブリア時代のトピックスがひと目でわかるぞ。

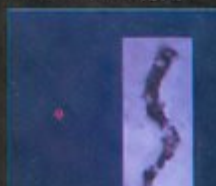
DNAジェネレータ
DNAを組み合わせて生命を作る

DNAを組み合わせ、原始の地球に発生した生命体を作ってみよう。組み合わせによっては突然変異体が発生することもあるのだ。

生成した生命体は様々な角度から観察できるぞ。一見ほうきのように見えるこれはディノミスクスという動物だ。

バクテリア実験室～バクテリアの合体による真核細胞の誕生～

火山の火口からイオウを採取し、原始の生命の謎を調査する。

光合成を行い、酸素を生成するシアノバクテリアの化石。

2つ目のこの実験室では、最初の生命、バクテリアの生態を見るセクションだ。生物を形作っている細胞の大もとはこの時代に作成されたのだ。陸と海ができ、温室効果が弱まったことで直接太陽の光が降り注ぐようになった地表。

この現象がどのような進化をバクテリア達にもたらしたのか？　なぜ2つのバクテリアが融合したのか？　核細胞誕生の秘密に迫る。

海中に酸素が溶け込み、それに適応するように発生した肉食のバクテリア。

2つのバクテリアが合体し、核細胞を持つ生命が誕生した。

太陽の光と酸素が生命の進化に与えた影響を追う。

オペラ・ド・バクテリア
細胞進化を見る

正しい組み合わせを選び出し、酸素を生成させてバクテリアを融合させよう。核細胞を誕生させるには3種類のバクテリアが必要だぞ。

酸素の濃度が一定値を超えると、ソフトバクテリアにハードバクテリアが進入しはじめる。実験は大成功。

カンブリア実験室～様々な生命が登場したカンブリア時代を見る～

6億年前のカンブリア時代に生きた生物の化石だ。

海中に咲いている花のように見えるけど、これもれっきとした動物だ。

爆発的に進化が進んだカンブリア紀。1万種を超える生物が出現し、ありとあらゆる進化形態を試した時代と言われている。すべての脊椎動物の原型ともいえる脊索をもった魚が現れたのもこの時代。この後の肉食動物の出現により弱肉強食の関係が多様な生物を生み出すきっかけとなった。進化と淘汰を繰り返しながら、より環境に適した生物へ進化した時代を見てみよう。

漫画にでも出てきそうな姿をしているけど、ちゃんと実在したオパビニアという生物。

脊椎の原型である脊索を持つ魚、ピカイア。

7億5千年前のカンブリア紀、様々な生物が出現した。

カンブリアン・サバイバル
進化の厳しさを体験する

進化の厳しさを身をもって体験できる実験。プレイヤーはネクトカリスという魚となって、カンブリア時代の生存競争を生き抜くのだ。

必死の逃走もむなしく、アノマロカリスに捕まったネクトカリス。彼はこの後おいしくいただかれてしまうのであった。

古代魚実験室～海から陸に向けて進化した古代魚～

最古の魚、アランダスピスはヒレの無い泳ぎの下手な魚だったという。

背骨を持つことで筋肉を発達させ、素早く泳げる魚が出現した。

ケイロレピス

イクチオステガ。これが最初に地上へ踏み出した魚の名前だ。なぜこの魚は地上へ向かったのか？　何が彼を駆り立てたのか？　答えは誰にもわからないけれど、この魚が地上へ踏み出さなければ、もしかしたら人類の発生もなかったかもしれないのだ。

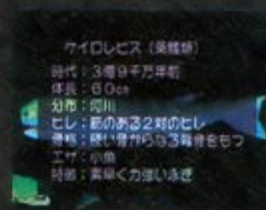
3億6千万年前に起きたこの出来事に思いをはせ、ひととき古代のロマンにひたってみよう。

硬い殻を持ち、海の王者として新たに台頭してきたのはオウムガイだった。

オウムガイ

1匹の魚が陸地へ踏み出し、海から陸へ時代は移る。

海で発生した命が陸地まで広がった記念すべき時代。

フィッシュ・エヴォリューション
古代魚を水槽で飼育する

古代魚達を飼育する実験室。ボタン一つで魚の生態を知ることができるぞ。飼育する場合はちゃんと餌の好みを調べてあげよう。

レントゲンモードにすると、魚の骨格を見ることができる。最古の魚と背骨を持った魚を見比べると面白いぞ。

サターンで甦るドラゴンボール伝説

孫悟空の活躍を原作同様に楽しむことができるプレイングアニメ「ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説」。50人以上のキャラが、3D空間の中で、激しいバトルを繰り広げるということは、これまでに伝えたとおり。今回は、バトルをより盛り上げてくれるシステムを、最新画面をもとに紹介しよう。どれも原作の雰囲気をバッチリ再現するのに、必要不可欠な要素だ。キミがZ戦士となって活躍できる日も近い!?

メーカーから一言

8方向に広がる立体アクションがスケール感たっぷりのバトルを生む！ ポリゴンエフェクトを使うことにより、「ドラゴンボールZ」独特の超ドハデな必殺技がここに再現！ 最大6人の多人数がバトルが新たな戦いの扉を開く！（広報・河阪）

●バンダイ●5月24日発売●5,800円●プレイングアニメ（アクション）
●2人対戦プレイあり●全年齢推奨

オーバービューでキャラクター選択

キャラ選択を可能とするのが、このオーバービュー画面だ。各エピソードが始まる前や、バトル中“Zボタン”を押すことで、画面が切り替わる。各キャラはその間オートで戦ってくれるぞ。参加させたいキャラをカーソルで選んだら戦闘開始だ！

悟空登場

悟飯のピンチに悟空が駆けつけるなんてことも思いのまま。戦闘に参加していない仲間の実況や、界王様や神様のアドバイスなどを聞くこともできるぞ。

ベジータのギャラクシーブレイカー。

ファイナルフラッシュが決まった!!

決めろ！必殺チェーンヒットアタック!!

各キャラの必殺技をカンペキに再現しているのが、チェーンヒットアタックだ。相手にダメージを与えることによって、画面下にあるパワーバランスゲージがたまっていく。ゲージを右側まで振り切れは、チェーンヒットアタックの発動というワケだ。技はそれぞれのキャラごとに複数用意されているぞ。

START! 連続攻撃で敵にトドメをさせ!!

狙え!! ハイカウント！

バトル画面の要素として存在するのが、ハイコネクトだ。これは、あるコマンドを入力することで、相手に連続して攻撃を叩き込む技だ。攻撃がつながるごとに、ハイカウント数がカウントアップされていくぞ。掲載した連続写真を見て、そのもの凄さを味わってくれ！

悟空のハイコネクトがナッパに炸裂。キックやパンチが、キモチいいくらいに連続で決まっていく。みごとにパワーバランスゲージを振り切り、トドメのチェーンヒットアタック「かめはめ波」が発動だ！

完成度 100%	メーカーから一言
	まぁ何とか発売にこぎつけたってとこですが、う～ん今回は前作と比べてさらにプリリン♪といった感じ（私も胸ほしい）！　あとサブキャラが1人いるけど、この娘もいいね。ときパラもときグラもいいけど、今夏発売予定の「ナイトゥルース」もオタノシミ！

●ソネット・コンピュータエンタテイメント●5月3日発売●5,800円
●脱衣麻雀●1人プレイのみ●18歳以上X指定

大好評のときめきデート麻雀の第2弾が登場!!
妹の同級生3人はサービス満点♡

今回は恵特集だよ

サターンオリジナルとして登場、その後各機種に移植されて好評な「ときめき麻雀パラダイス」の続編が発売された。今回は主人公の妹・こずえの同級生3人と麻雀対戦するという設定だ。活発な恵ちゃんの脱ぎっぷりを特集してみた。

オープニング4コマ劇場 負けるな!! KEIちゃん

こずえちゃんが出かけて、ヒマなんです。

実は私たち、麻雀が大好きなんですぅ。

負けたら脱ぐというのはいかがでしょう。

さんせーい、賛成。早速やってみよぅ!!

デートモードはアニメ＆スクロール

好評のデートモードは、和がれば1枚ずつ脱いでいくようになった。また、おしゃべりのあとじっくりCGを鑑賞できるぞ。

見てるこっちが恥ずかしくなるアニメーション。スクロール画面はとってもキレイ。

操作もカンタン

麻雀が苦手な人でも安心の必要牌を知らせるモードとオートツモ、どちらも手動に変更が可能だよ。

手牌の良し悪しによって、ウィンドゥの表情が変わる。

フリープレイモードのCGはド迫力

好みの女の子とじっくり半荘打てるモード。終了時の点数によって見られるCGは3とおり。2画面のCGは手動スクロール可能。

もう！

如月 恵
KEI KISARAGI

スポーツが好きで活発な女の子。身長165cm、3サイズは82-58-84。魚座のB型。趣味はカラオケ。麻雀はよく哭くタイプ。

CV 永島由子

相月 蘭
RAN SOUGETSU

子供っぽさの残る女の子。身長160cm、3サイズは81-59-82。蟹座のB型。趣味はお菓子作り。麻雀はドラ含みが多い。

CV 西原久美子

睦月 霞
KASUMI MUTSUKI

純情で物静かなお嬢さま。少々大ボケな面も。身長163cm、3サイズは84-59-85。水瓶座のO型。趣味は読書にショッピング。麻雀は暗刻が好き。

CV 伊藤美紀

彼女達は――

麻雀している時も

脱いでいる時も

キミのことを

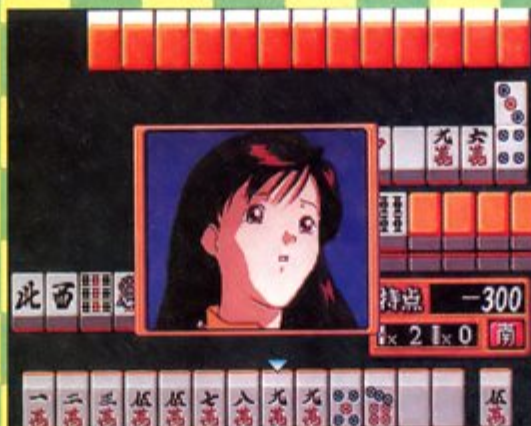
考えている!

スーパーリアル麻雀 PⅥ

完成度 100%

メーカーから一言

極秘情報（でもないか）！「スーパーリアル麻雀」等身大POP制作中。どこにあるかは秘密ですが、街に出て足でかせげ（太○にほえろ風）！ 見つけても拝借したら犯罪です。近々、セガサターンマガジン誌上でプレゼントの予定。待て次号！（セタ・下垣内）

●セタ●5月17日発売●8,800円●麻雀
●1人プレイのみ●年齢制限18歳以上X指定

まさかこんなに早い時期になろうとは。今月から本格的に稼働しはじめたアーケード用脱衣麻雀「スーパーリアル麻雀」シリーズの最新作「PⅥ」が、5月17日になればサターンでプレイできるようになるなんて……本当に、いいの？ いいんだよね。

全体的な難易度は前作よりも控えめになっている。いい傾向だ。

脱衣シーンはもちろん、すべてのアニメーション映像の凝りまくったカット割りに注目せよ。

どこまで進化するのか「スーパーリアル麻雀」!?

入力装置の違いやデータ読み込み時間の有無以外はオリジナルとほとんど変わらない、セタの「スーパーリアル麻雀」シリーズのサターン移植版。肝心の脱衣シーンもノーカットで楽しめるから、そういった意味では〝完全移植〟といえるだろう（毎度のことながらセガのレーティングシステムに感謝）。しかも今回の「PⅥ」はコンシューマソフトならではのプラスアルファ要素が充実。これで8,800円なら、決して高い買い物じゃない!?

これがシリーズ初の新システム ワクワク・エモーション・システムの実態です

WAKUWAKU EMOTION SYSTEM

「負けたら脱ぐ」という脱衣麻雀の大原則にはさすがに逆らえなかったようだが、「PⅥ」に登場する女の子達は、同業者（？）にはない、ある意味で〝掟破り〟な権利を得てしまったのだ！（ちと大袈裟かな）「PⅥ」は、1人の女の子と対局が終了すると、それまでのプレイヤーの打ち方・和がり役によって判断された〝女の子のプレイヤーに対する印象〟が、10段階評価とメッセージによって表示される。「女の子がプレイヤーに対して抱いた率直な気持ちを意思表示するようになった」というワケだ。どういう打ち方をすれば好感を持たれるかは、女の子の性格（好きな役etc.）によってまちまちだが、少なくともノミ手和がりだけでは、軽蔑されこそすれ好かれはしないはず。いろいろと試してみよう。

和がった時にたまに表示されるグラフィックに、法則性がありそう。

で、キミはどの女の子に熱入れる？

「PⅥ」に登場する女の子は、チビッ子から20代のお姉さん、さらにはファンからの希望が多かったメガネっ子と実に多彩。脱衣シーンはそれぞれ5段階ずつ。いずれも見応えあります！

丸顔度抜群

香山タマミ

6月28日生まれ　16歳・A型
153㎝・B76・W61・H82

タマミちゃんの悩みは、高校生になったのに、よく中学生と間違えられること。でもおじさんはそこがいいんだよ(マズイ)。

メガネ度無敵

タマミと知り合ったきっかけが「町内のドブ掃除当番で」というのが泣かせる、S大学農学部1年生のゆかりちゃん。のんびりペースを学校の友達から「トロい」と誤解されるのが不満だとか。

来宮ゆかり

2月13日生まれ　19歳・A型
163㎝・B82・W57・H85

お姉さん度MAX

栗原真理

4月11日生まれ　24歳・O型
163㎝・B87・W56・H89

勤め先の幼稚園の園児だけではなく、園児のパパ達のアイドルでもある真理さん。気苦労が絶えなそう……。

やっぱりあった　サターン版だけの＋α要素

その1　田中 良 描き下ろしイラストが拝める！

シリーズというか、キャラクターデザイナー・田中良氏のファンにとって嬉しいおまけ。高解像度の背景とともに、ゲームに登場するキャラクター達のイメージイラストが見られる。中には、結構ビックリするものも収録されているぞ！

その2　おまけゲームがついている！

「PⅥ」に登場する女の子の1人、ゆかりちゃんの実家は北海道の牧場。そんな設定を生かした、ワンダフルなミニゲームがこいつだ。見どころは、プレイ中にヘコヘコ動くゆかりちゃんの尻と、めでたくクリアしたときに表示されるエンディング画面。このミニゲームのためにホリのジョイスティックを買うのも一興……なわけないか。

その3　ごほうびの部屋に行けば何度も会える！

自分のプレイデータが残しておけるコンシューマ機最大のメリットはここにあり！「ごほうびの部屋」に入れば、クリアしたところまでのムービーを自由にプレイバック可能。どこまで脱がしたか一目瞭然のアイコンも、マニア心をくすぐります。

アイドル雀士 スーチーパイII

完成度 100%

ライターから一言

待った甲斐があったよね、ていうのがファンの正直な気持ちのハズ。このクオリティの高さは、まぎれもなくスタッフの「執念」だと俺は見た。そんな素晴らしい仕上がりに、敬意を表して書いたこのページ。俺の心の叫びを聞いてくれ。特に埼玉方面!!(がすけつ)

●ジャレコ●発売中●7,800円(2枚組)●脱衣麻雀●1人プレイのみ●X指定

ついに発売された「スーチーパイII」。発売を心待ちにしていた読者も多いハズ。今回は、この2枚組の超ボリュームで迫るスーチーパイIIを徹底分析するぞ。いくら遊んでも遊び尽くせない盛りだくさんの内容に、キャラデザの園田先生をはじめとするスタッフの強い思いが伝わってくるのだ。

ついに発売!! 2枚のCDの中身を徹底解剖!!

スーチーパイIIには、大きく分けて6つのモードがある。そのどれもがしっかり作り込まれているので、どれを選んでも大満足の仕上がりなのだ。この、とってもおいしい2枚組、キミならどのモードから遊ぶのかな?

レモンパイのサービスシーンだ♡

発見 スーチーユキちゃんモード

ただでさえ盛りだくさんのスーチーパイIIに、「スーチーユキちゃん」モードが隠されていることが判明したぞ。前作のエンディングでちょっとだけ登場したあのスーチーユキちゃんが、スーチーパイのイカサマを暴くために、スーチーパイの仲間たちを次々と麻雀で倒していくのだ。もちろんサービスシーンもバッチリだ。また、このモードのラストボスは御崎恭子なので、もしかすると……。

注目!! ミユリの部屋

回想モードの「ミユリの部屋」。フリー対戦でのエンディングをいつでも楽しめるうえに、美優里がそのキャラのコスプレまでしてくれちゃうのだ。美優里ファンにはたまらないモードだよね。ここだけの話だけど、全員クリアしてからミユリの部屋に来ると、オリジナルのコスプレが……。

美優里と登場キャラたちの掛け合い漫才(?)が見れるぞ。

フリー対戦モード

おまけCDに収録されているフリー対戦モード。なんと美優里まで使えてしまうのだ。ちょっとだけ遊びたいときに最適だね。

スーチーパイに登場するキャラ、全員使えちゃうのだ。

ステージセレクト

今までのパートナーと、その対戦相手の戦いを再現できちゃうステージセレクト。全部クリアすると、ユキモードが!!

クリア済みのパートナーの各ステージも選べるのだ。

声優インタビュー

スーチーパイの声を担当しているかないみかさんをはじめ、3人の声優さんの素顔や、主題歌のビデオクリップを見ることができるモード。収録時の感想も聞かせてくれちゃうのだ。

声はもちろん、笑顔も素敵な、かないみかさん。

おまけ機能も盛りだくさん

もちろん麻雀だけじゃない「スーチーパイII」。おまけの機能も盛りだくさんで、長～く遊べるような工夫が満載なのだ。

難易度セレクト

文字どおり、難易度を変更するモード。強くて勝てない!って時に助かる機能だよね。

おまかせモード

キミのかわりに、パートナーが麻雀を打ってくれるモード。これなら麻雀ができなくてもOKだ。

サウンドテスト

前作で好評だったNG集も、もちろん収録されているサウンドテスト。主題歌もバッチリ聴けるぞ。

実戦パチスロ必勝法！3

寝ても覚めてもパチスロ好きなあなたへ

完成度 90%

メーカーから一言
よくパチスロをプレイする方で、適当な店に入り、負けているというケースはありませんか？　人には人同士の相性があるように、人とホールにもやはり相性があります。自分がどんなホールへ行ったらよいか？　このホールはいつ出るか？　それを見極めるのです。

●サミー工業●5月24日発売予定●6,800円●TAB(パチスロ)
●1人プレイのみ●全年齢推奨

実戦モードでパチスロにハマろう！

最新の実機が収められているこのゲーム。機種別の攻略ももちろん大事だけど、今回は実戦モードを中心にお届けしよう。実戦モードはプレイ条件の違う5つの職業とそれぞれのホールとの相性を解析するもの。また、ホールの営業形態もプレイしながらわかるぞ。

選択したキャラによって制限日数や目標ゴールドもまちまち。下のカコミを参考にしてね。

目的の台に人が座ってたら客待ちもできる。誰かが突っ込んだ台を狙ってみるのも！

データロボを活用しよう！

店舗攻略に欠かせないのが店のデータ。そこで活躍するのがデータロボカードだ。データロボカードはその店の2日前までの台別大当たり回数が見れるスグレモノのカード。もちろん機種別にも見られる。カードは経営者に会いにいくともらえるぞ。このカードを使って連日どの台が出ているかデータをこまめに見ているうちに、その店の設定の仕方がしだいに見えてくるはずだ。そうなりゃもうこっちのモノ、設定変更日を考慮しつつガンガン稼ぎまくろう。

機種別に2日前までの大当たり回数が見れるデータロボ。データ取りは大切なのだ。

夕方ならその日の当たりぐあいもバッチリ。当たりが多ければおそらく設定もいいはず。

プレイキャラに合った攻略法を見つけ出そう

このゲームで面白いのはプレイキャラが選べること。プレイキャラは各々持ち金も違えばプレイ可能時間、店舗攻略までの制限日数も違うのだ。ということは、各々の条件によって、おのずから攻略方法も違ってくるはず。とにかく打ちゃいいんだ、なんて思っていたら大間違いなのダ。まずはキャラの打てる時間を見て、自分に合ったキャラを探そう。そのうえでデータロボをフル活用して店舗攻略を目指すのだ。なお制限日数は初期店舗のものだ。

サラリーマン

制限日数	88日
初期所持G	10万G

プレイ時間は平日は19〜23時と短いが、土日は10〜23時とフルに打てる。このキャラなら平日はその日のデータを参照し、大当たりの多い台を狙うのがいい。休日はそれまで見てきたデータを参考にアタリをつけて打とう。毎月25日に給料の8万Gが入る。

OL

制限日数	88日
初期所持G	10万G

プレイ時間は平日が17〜21時、休日が10〜22時。ほぼサラリーマンとプレイ時間は変わらないが、混む前に入店できるのがミソ。サラリーマンと同じような戦略を取ろう。給料は6万Gとサラリーマンよりちょっと少ないが、レディースデーの特典がある。

主婦

制限日数	116日
初期所持G	10万G

プレイ時間は平日が10〜16時、土曜が10〜12時、日曜は打てない。この場合にはモーニング（朝一番に来る客のため何台か事前に大当たりを仕込むサービス）狙いが一番。毎月25日に家計費からくすねた（？）4万Gが入る。当然レディースデーもOK。

フリーター

制限日数	52日
初期所持G	5万G

プータローなので当然いつでもフルタイムでプレイできる。このキャラの場合は毎日しっかりモーニングを取り、データとにらめっこして店の方針を見極めよう。定収入はないが、Gがなくなるとアルバイトをする。ただしその収入は乱数で決定される。

パチプロ

制限日数	40日
初期所持G	50万G

お仕事なだけにフルタイムでプレイ可能。初期Gは多いが定収入はもちろんない。目標Gも他キャラより多いので緻密なデータ取りは欠かせないし、制限日数も少ないので店の方針の早期見極めが必要だ。慣れてからプレイするほうがいいキャラだろうな。

店舗を1つずつ攻略 店のクセを見極めよう

このゲームでは5つの店舗が用意されているが、店舗を選んでプレイするわけではない。ジグマよろしく1店舗ずつしらみ潰しに攻略していくシステムだ。だが、もちろん店ごとに営業形態も違うし、店主の性格もまちまち。例えば最初の店は2機種のみでコインのGへの換金率も低い。しかしその分設定は甘めで設定変更日も少なく、そのうえ新台入れ替えが年3回もあるのだ。逆に最後の店なんて、等価交換ゆえに毎日設定を変更、新台入れ換えもないんだから。店舗攻略し終えるごとにミニエンディングが、5店舗全部攻略すると戦いの終止符として真のエンディングが見られる。また、最初の店のみ、台が気にいらなかった場合、最初からやり直すと変更されるぞ。

↑店舗を攻略し終えるごとにミニエンディングが、何よりうれしい一瞬なのだ。

店主と話して性格を推測。なんたって店舗の攻略は店主と客との心理戦なんだから。

店舗1

郊外に多数のチェーン店を持ち、この道30年というパチスロ経営のプロが店主。それだけに、いかに客に楽しんでもらえるかを考えた親切設定がウリだ。しかし設置機種は2機種のみだし、店には全台合わせても50台しか設置されていない。交換率も8枚交換（コイン1枚で12.5G）と低い。ただ設定変更が月、水、金の週3日体制なので前日出た台が狙えそうだ。また、新台入れ替えも年に3回あるので（たぶん3、8、12の月末）、その時期を狙ってスタート日を設定するのもいいだろう。

初心者にピッタリの設定ぶりがうれしい。この店でゲームに慣れよう。

店舗2

ここは30代中頃の未亡人が経営するパチスロ店。死んだ夫の経営を引き継いで店主をしている。外観がファッシュナブルなところは、さすが女性が経営してるだけのことはある。設置機種は3機種で、設置台数は全部で60台。交換率も7枚交換（コイン1枚14円強）と平均的なスロット店舗だ。しかしスロットの設定変更が火、木、土、日と前の店舗より1日多い。しかも土日両方いじるところが打つ側にしてみればちとツラい。それでも新台入れ替えを年に2回行う、良心的な店と言えるだろう。

土日の設定変更の波にうまく乗れるか乗れないかが、この店の攻略の明暗を分けそう。

店舗3

巷に最も多く見られる平均的なパチンコ・パチスロ店経営者が店主。電車の乗降人数の多い駅の駅前に店を構えている。それだけにどの時間帯でもそこそこに客は入っているし、夕方からは若干混むので、サラリーマンにはちとツラいな。さて、この店の設置機種は4機種、全台合わせて60台設置されている。場所柄のわりには設定変更が1日置きとは良心的。この店の交換率は7枚交換と前店舗と同じ。台も設定4も多そうだしそこそこ安心して打てる店だろう。新台入れ替えは年1回のみだ。

平均的な精鋭状態。この店あたりが実際のパチスロ店だと思えばいいだろう。

目押しに向く台向かない台

打つ際にできるといいのが目押しだ。これはビッグやレギュラーの絵柄を狙って押す技のこと。動態視力がモノを言うが、ゲームをやり込んでいる人ならかなり鍛えられているはずだ。収録されている5機種の中では「フリッパー3」や「ダイバーズXX」がわりと目押しがしやすいだろう。特に「ダイバーズXX」はカメが見やすい。逆に「プレイガールクイーン2」は、チェリーと7の見分けがちょっと難しいかも。もっとも設定変更でオート目押しにしておけばいいって話もあるけどね。

「ダイバーズXX」はカメで揃えると「浦島太郎」の曲が!! 「プレイガール〜」は7とチェリーの区別がしづらいぞ。

目標Gを稼ぐには！

もちろんこまめにデータを見るのも大切だが、キャラ選びにも注意したい。おススメしたいのは、やっぱり制限日数の長い主婦かな。モーニングも狙えるし、店舗1程度ならモーニングだけでも攻略できそうだからね。逆にパチプロは制限日数が短いので、データとのにらめっこが続く。目標Gも高いので攻略するのは難儀そう。

所持金に惑わされてパチプロを選ぶと、実戦並みの苦労を強いられそう。

店に来ている人と話してみよう

長きにわたってお世話になるパチスロ店。だからこそたまには客と話をしてみよう。それこそさまざまな人種が店に来てるし、「出ない！」とか「もう帰ろうかしら」とかのハマリ度もチェックできるだろう。また、出ている台を覗いてみると、しっかりドル箱を積んでたりするってのも芸が細かくて楽しめるぞ。

新台入れ替え日だとたくさんドル箱が見られるぞ。客待ちの際にも話しかけよう。

爆れつハンター

TVアニメも好評のうちに完結。お次はゲームだ。

完成度 100%

メーカーから一言

お待たせしました。アニメ・声優ファンには必見のSS版「爆れつハンター」がいよいよ発売。初回版は、おまけCDにポスター、ステッカーと特典がイッパイだ！　お買い得といえば「アイレムアーケードクラシックス」もお忘れなく。懐かしい3タイトルが選べるぞ。

●アイマックス●発売中●8,800円（2枚組）●アドベンチャー●全年齢推奨

後半のストーリーと気になるおまけCDの内容を紹介するぞ!!

絶賛発売中のサターン版「爆れつハンター」は、原作に忠実なコスチュームだけでなく、登場キャラの会話も楽しいのだ。全5話のうち、3話と4話を紹介だ!!

第3話 愛流れるまま

織姫と彦星のように、離れて愛し合う男女2人。メリーナは儀式の人柱に……。

マジックリバーに伝わる信仰は、霊石流し。霊石が下流にたどり着いた時に人の形になっていれば、救世主が誕生するというもの。しかしちょっと待った！　そのために数多くの乙女たちが犠牲になってきた。ダニエル、男だったら好きな女の子を守る勇気を見せろ!!

メリーナ

ダニエル

2人の愛は届くのか？

第4話 迷宮の歌劇場

オペラ

ガトーの愛したソーサラーハンター。何者かによって殺されたらしいが……。

人々から慕われているソーサラー・ワッサン卿。しかし、素直に信用はできないぞ。

一般人のパーソナーと、特殊能力を持ったソーサラーは敵対するケースが多いが、ワッサン卿は違っていた。ビッグ・マムの元にそのワッサン卿を殺してほしいとの依頼が届き、早速ショコラたちは調査に向かう。ガトーと親しかったオペラの殺害の容疑も晴れぬまま、殺しの依頼者の謎は深まるばかり。いったい誰が、何のためにワッサン卿を殺せというのか？

踊り子アンは、ワッサン卿を倒してほしいと懇願する。嘘をつかれているのかも？

ちょっぴり恥ずかしいけれど、私たちの○○（セル）もお見せしちゃいますわ

声優座談会がウレシイ!!

初回特典のスペシャルなアイテムは、爆れつのキャラたちの設定資料と、豪華な声優陣のコメント＆座談会が収められたCDだ。彼女（彼ら）のピンナップと、第5話のヒロイン・リンもちょっとだけ紹介しちゃうぞ。

いつもと違う変身姿のティラ。

凄味をきかせたショコラ。キャロもたじたじだ。

ダメージを受けたショコラ。サスペンダーが切れてしまうと、もはや戦闘は不可能!?

ディオスの町で、マロンたちはリンという娘に会う。その兄・コウは、禁呪の魔法で人々をクリスタルに変えていた。一体どうして？

2話の敵であるソーサラー・バルバラ。バニー姿に変身する。

ビッグ・マムの使い魔トーター。ちっちゃいってことは……。

※DC「爆れつハンター」より　月刊電撃コミック　ガオ！連載中

ゲン ウォー

異星人との共存は無理なのか?

完成度 100%

メーカーから一言

いよいよ発売になった「ゲン ウォー」。海外ゲーだから、難しそうだからとかいわずにまずやってみることをオススメする。映画並みのハイクオリティームービーや、一風変わったデザインの異星人たちが、いつの間にか君をこの独特の世界へ誘ってくれるよ。

●発売中●5,800円●アクション●全年齢推奨

火星でのMISSIONもいよいよ最終段階。ゲンの野望を打ち砕け!

ゲン ウォーはこんなゲームだ!

時は未来。ゲンとは銀河系間戦争に敗れて逃げてきた異星人。人類は彼らを受け入れて平和に暮らしていた。だが実は、異星人たちには巧妙に隠した侵略計画があった。その計画に気づいた宇宙船ダ・ビンチ号のクルーたちは孤独な戦いを挑む。

通常画面は、ハイパースーツの中から見た視点になっている。レーザー、誘導ミサイル、手榴弾、地雷など豊富な武器を駆使してゲンを倒しながらMISSIONを達成し、ゲンの野望を打ち砕け!!

ハイパースーツから見た視点。上下左右、スーツの中でも視点を変えることができる。

コイツがゲン。よくもまあ、こんな悪人面の奴を信用したものだ。

奥に見えるのがゲンが構築したストロンチウム反応炉。破壊目標のひとつだ。

SF映画を想わせるムービー

実写とCGを合成し、見る者を引き込むストーリーはまるでSF映画のよう。

吹き替えをしている声優陣の豪華さも要チェックだ!!

1	ジーナ(井上喜久子)
2	ボックスヘッド(井上和彦)
3	アキラ(関俊彦)
4	ジェナー(磯部勉)
5	レイノルズ(郷里大輔)

MARS-MISSION3 ゲンの誘発物質を利用して奴等の建設した怪しげな基地を破壊せよ

この面の目的は中央部の建設物を誘発物質で破壊すること。誘発物質はスタート地点の右側の長い洞窟にある。大きく堅い敵がたくさん出てくるので誘導ミサイルを使って、早めに倒すことが大切。モタモタしていると体当たりされるぞ!!

まず最初に誘発物質を見つけなければならない。

この面に建設物は2つある。これは攻撃目標ではないもの。

これが誘発物質。洞窟の奥深くで堅い奴らに厳重に護られている。

大音響をあげて爆発する基地。

これが目指す建物。武器選択で誘発物質を選び、発射すれば破壊できる。

MARS-MISSION4 火星に残るストロンチウム反応炉はあと3つ。さあ、最後の仕上げ。

この面では、全てのストロンチウム反応炉を料理すべし。攻略のコツは砲台の早期破壊。攻略ルートは、スタート地点の後ろから山を越え、左回りに攻略する。まず、砲台を破壊してから地上の敵を破壊。全ての敵を排除してから反応炉を。

ハイパースーツの操作には慣れた? この面は厳しいぞ!!

こんな堅くて大きい敵がうようよ。なんと、体当たりしてくる奴も!

攻撃を受けてからでは遅い。砲台からの集中砲火は絶対に避けろ!! レーダーは常に確認しておこう。

これがストロンチウム反応炉。それを護る敵も必死で攻撃してくる。まずは周辺の敵を全て倒そう。

MISSIONCLEAR!

ジョニー・バズーカ

俺のバズーカでぶっ飛ばしてやるぜ!

メーカーから一言

世間はGWに入るというのに、お金もなくどこへも行くことのできないフレッシャー君達に贈るこの1本。ノリノリのBGMを聴けば君もノリノリ。なんてったってこのBGMは米ロックバンドBが絶賛したほどのナイスなMUSICなのです。お楽しみにね!!

●ソフトビジョン・インターナショナル●発売中●6,800円
●アクション●1人プレイのみ●全年齢推奨

俺がジョニーだバズーカだ!!

アメリカンロックを十二分に満載した軽快なアクションゲームがこの「ジョニーバズーカ」だ。

地獄の最高支配者エルディアブロは、ジョニー・バズーカトーン率いるバンド、「ジョニーズ」の音楽に嫉妬して、ジョニー愛用のギター「アニータ」と、ジョニーズの仲間達を地獄へ連れ去った。

それを知らされたジョニーは、ギター型の銃を持ち、ディアブロの支配する地獄の入口へと進んでいく……というのが始まりになっている。その地獄の入口までは、ディアブロの息がかかった刑務所やホテルなどがある。そこに捕らわれている仲間を助け、ヤツから愛用のギターを取り戻せ!

ジョニーオブアクション

基本的な攻撃は、ギター型の銃で行う。この銃は、威力は弱いが連射可能なマシンガンと、タメ撃ち式で波動が障害物を貫通するバズーカの、2種類の攻撃ができるようになっている。

この銃と様々なアクションを身に付け難関をクリアしろっ!

ファイア&バズーカ

ザコや素早い敵を相手とする場合はマシンガン。バズーカは、ここぞというところで使っていこう。

アタック&ジャンプ&サック

アタックは体当り攻撃。このボタンを押し続けると走る。そしてサックは、アイテムを吸い取るのだ。

ジャンプ中にガンを下に撃つと、滞空できる。

STAGE1

最初のステージは、荒廃した刑務所。ここで、基本的なジョニーのアクションを練習していこう。シーンは4つで構成され、それぞれアクションを駆使する。

突然ゾンビやゴブリンが登場するぞ。音符を集めてー ゆするのだ!

監視塔をつたって、さらに奥へと進む。キノコを利用したジャンプを駆使していこう。

三途の川の渡しボートは、骨魚が持っているコインをあげないと進んでくれない。

STAGE2

うらぶれたホテル内では、ディスコの入場券を入手するのが目的。右往左往しまくり。

マップは広大。各所にそれぞれの部屋の入口が。

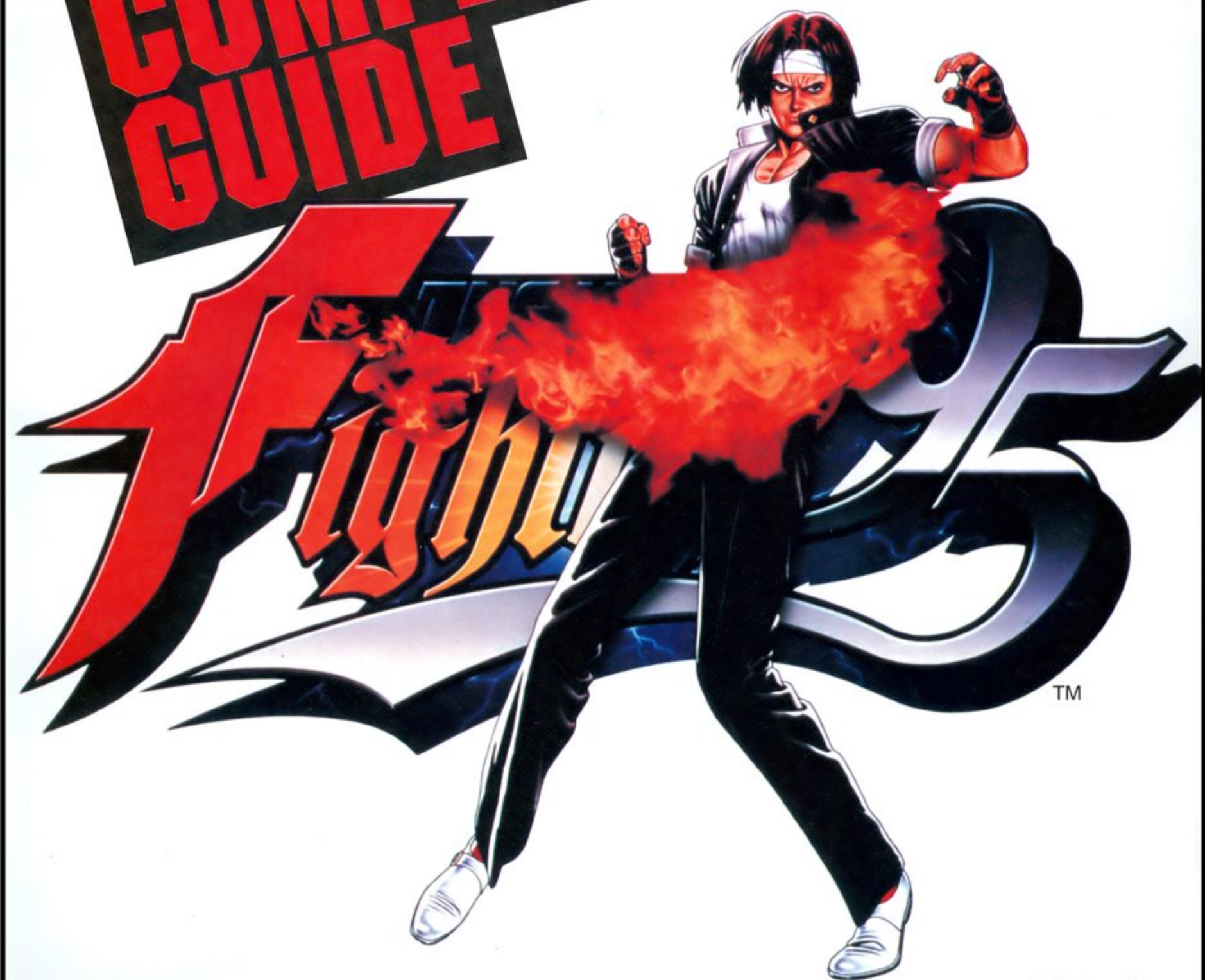
ここは屋根の上なのか!? 毒々しいネオンが光る!

STAGE3

レストランには、巨大なかまどに煮立つ湯が。卵と小麦粉を入れスフレを作れ……!?

狭い排気口を進む。換気扇のスイッチがポイント。

恐怖の料理人がジョニーを襲う。待ってろ仲間達。

SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE
発売後のセガサターンソフトを徹底ガイド!!
攻略に役立つ情報満載のこのコーナー。
今回も、盛りだくさんでお届けします。
P176・・・・・・・・・・・・・・・ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
P182・・・・・・・・・・・・・・・パンツァードラグーン ツヴァイ
P186・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・スナッチャー
P190・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・タイタンウォーズ
P192・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・七つの秘館
P194・・・・・・・・・・・・・・きゃんきゃんバニー・プルミエール
P196・・・・・・・・・・・・・・セガラリー・チャンピオンシップ
P198・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ドラゴンフォース
TM
©SNK 1996

草薙 柴舟

草薙柴舟　必殺技コマンド集	
(特殊技) 外式・轟鎚	→+A
百八式・闇払い	↓↘→+AorX
百式・鬼焼き	→↓↘+AorX
四百弐拾七式・神懸	→↘↓↙←+AorX
裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A

前作でルガールに殺されたはずの柴舟だったが、空母沈没寸前、ルガールに連れ出され、蘇生手術を受けて一命を取り留めた。ルガールによって洗脳され、さらにオロチ一族の暗黒パワーを授けられた柴舟は草薙の拳のプライドにかけ　闘うことを決意する。

●SNK●発売中●7,800円●対戦格闘●TWI

柴舟、ルガー

この2人を使うには？

ネオジオ版と違い、サターン版では1回、ゲームをクリアする（ルガールを倒す）ことで再びゲームを始めた時に柴舟、ルガールが使用可能な状態になっている。レベルはどれでもOKだ。

必殺技と基本戦法

柴舟は特殊技の外式・轟鎚を入れても必殺技が4つしかない。この外式・轟鎚は腕を相手に向けて振り下ろす技で、相手はしゃがみガードすることはできない。接近戦で相手がしゃがんでガードを固めている時はこれで潰してしまおう。飛び道具である闇払いは草薙京の闇払いと同じに見えるが、京のものより技を出した後の硬直が少ない。安心して牽制に使えるぞ。鬼焼きも京と同じ無敵対空技なので、相手が跳び込んできた時の対空はこれで決まりだ。柴舟の持つ必殺技で、唯一オリジナル技の神懸。これは、前方へ炎をまとった拳を突き出す距離の短い突進技で、下段に当たり判定がないのが魅力。下段攻撃ばかり仕掛けてくる相手には重宝するぞ。基本的な闘い方としては〝跳ばせて落とす〟戦法をメインに、相手に接近した時は闇払いを攻撃避けした相手に神懸を重ねておくといった闘い方が有効だ。

超必殺技●裏百八式・大蛇薙

手の中に炎を集中させ、そこから一気に全身に炎を開放して相手に炎ごと突進する。性能的には京の大蛇薙と同じ。技の出始めに無敵時間があるうえ、コマンド入力後、ボタン押しっぱなしで一定時間、炎を出すのを止めることができる。

牽制に使う技

立ち強キック　百八式・闇払い

対空に使う技

百式・鬼焼き

基本連続技

ジャンプ強キック　立ち強パンチ　百八式・闇払い

〝神懸〟、〝ダッシュ投げ〟の2択で攻めろ！

神懸の技のモーションとダッシュ投げのモーションは、ほぼ同じ（右の写真を参照）。これで相手に神懸かダッシュ投げの2択を迫ることができる。相手にどちらでくるかを読まれないように、うまく使い分けられるかがポイントになってくるぞ。出てる時間が短いので、長い間出てる強か弱→投げの2択を狙おう。

ダッシュ投げ　神懸

vs CPU草薙 柴舟、ワンポイントアドバイス

飛び道具を撃てばすぐ反応して闇払いを出して相殺し、跳び込めば鬼焼きで落とされる。突進系の技なんか出そうものなら鬼焼きか攻撃避け→カウンター攻撃、または投げをする。これがCPU柴舟の主なアルゴリズムだ。とにかく、先に述べているように飛び道具を撃っても相殺されるので、飛び道具は撃たないようにしよう。また、へたにしゃがみ強キックなどの下段攻撃を仕掛けると反応して神懸を喰らうので、下段攻撃も絶対に仕掛けてはダメだ。こちらが跳ぶと待ってましたと言わんばかりに鬼焼きを喰らうので、ここは左右にちょこまか動いて間合いを合わせ、リーチのある通常技（例えば紅丸なら立ち強キック、アテナなら立ち強パンチ）でチクチク押していくのが一番いい闘い方だろう。しかし、CPU柴舟はこちらのリーチが届かないギリギリの位置を常に確保しているので、通常技を出す時は絶対に当たる間合いで出すように（スカッた場合はカウンターで神懸などを喰らってしまう）してほしい。パワーMAX状態なら2、3発で体力の半分は奪えるぞ。ちなみに紅丸、クラーク、ケンスウといった空中ぶっ飛ばしの攻撃判定が広いキャラは鬼焼きを恐れずにバンバン跳び込んでOKだ。なぜかCPU柴舟は喰らってくれることが多い。ロバートなどもバックジャンプ→飛燕龍神脚がよく当たるぞ。また、飛び道具を持つキャラは飛び道具で攻撃避けを誘い、空中ぶっ飛ばしを重ねておくというパターンも覚えておこう。

下段攻撃を仕掛けると神懸の餌食になってしまう。

特にケンスウがそうだが、空中ぶっ飛ばしは有効な戦法だ。

ADVANCED ROM SYSTEM

ルで闘う!!

オメガ・ルガール

ルガール 必殺技コマンド集	
烈風拳	↓↘→+AorX
カイザーウェーブ	→←↙↓↘→+AorX
ジェノサイドカッター	↓↙←↖+BorY
ダークバリヤー	↓↘→+BorY
ゴッドプレス	→↘↓↙←+AorX
ギガンテックプレッシャー	→↘↓↙←→↘↓↙←+AY

前回の闘いで敗れたルガールは、過去に自分の片目を奪ったオロチ一族の暗黒パワーに目を付けた。そして、オロチ一族を利用し、暗黒のパワーを得てついに最強となったルガールは、前回の屈辱を晴らすため、再度キング・オブ・ファイターズを開催する。

ゲームをクリアする時のレベルはどれでもいい。チームじゃなく、シングルでもクリアすれば柴舟とルガールが使えるようになるぞ。

超必殺技●ギガンテックプレッシャー

見た目はゴッドプレスと同じだが、与えるダメージは超絶な威力を誇る。使い方としてはゴッドプレスと同じ扱いで構わない。

牽制に使う技

立ち弱キック

近距離での牽制はこの立ち弱キックか、下の立ち強キックで。相手の突進も止められる。

立ち強キック

この近距離立ち強キックで相手の動きを固めてしまおう。与えられるダメージも大きい。

必殺技と基本戦法

飛び道具の烈風拳で牽制し、飛び道具の撃ち合いになったら相手の飛び道具を貫通できるカイザーウェーブや飛び道具をはね返せるダークバリアーをたまに出したりして相手を翻弄する。相手が跳び込んできてもジェノサイドカッター（弱がいい）で落とせるので、ルガールはいたって安定した闘い方ができるぞ。突進技のゴッドプレスはダッシュが速いので単発で出しても決まりやすいうえに連続技にも組み込める。また、相手の起き上がりにはダークバリアーを重ねておくことを勧める。強と弱とでは出している時間が異なるので、状況に応じて使い分けよう。

起き上がりにダークバリアーで2択を！

烈風拳との連係に使うカイザーウェーブ。

対空に使う技

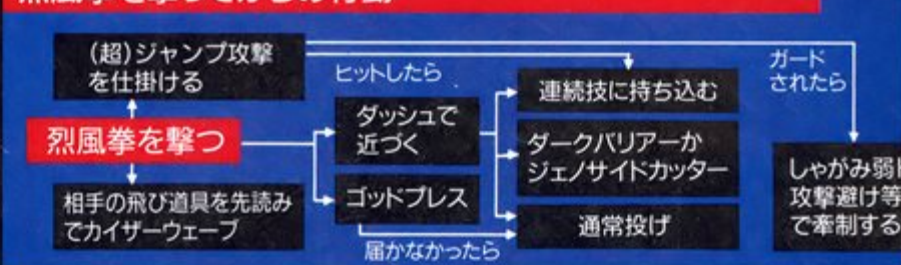
ジェノサイドカッター

出が速いうえに無敵時間もかなり長いのが特徴。対空技の見本のような技だ。

基本連続技

ジャンプ強キック → 立ち強パンチ → 各種必殺技

烈風拳を撃ってからの行動

- 烈風拳を撃つ
  - (超)ジャンプ攻撃を仕掛ける
    - ヒットしたら → 連続技に持ち込む
    - ガードされたら → しゃがみ弱K攻撃避け等で牽制する
  - ダッシュで近づく / ゴッドプレス
    - 連続技に持ち込む
    - ダークバリアーかジェノサイドカッター
    - 通常投げ
    - 届かなかったら → 通常投げ
  - 相手の飛び道具を先読みでカイザーウェーブ

vs CPUオメガ・ルガール ワンポイントアドバイス

CPU柴舟と同じく、こちらが飛び道具を撃てば烈風拳で相殺、またはダークバリアーではね返し、跳び込むとジェノサイドカッターでの撃墜を狙ってくる。しかも、頻繁にゴッドプレスやカイザーウェーブを放ってくるので、始末が悪い。さらにCPUルガールが跳び込んできた時は、ジャンプ強キック→しゃがみ弱キック→ゴッドプレスといった連続技を狙ってくる。これをうっかり喰らってしまうと体力の半分を失ってしまうので十分、注意しよう。こんな感じでこちらがとる行動すべてを返してくるので、対CPUルガールの基本戦法は画面端でガードしながら（いつ来るかわからないゴッドプレスに備えておく）パワー溜めする。ルガールが近づいてきたらリーチのある通常技をコツコツ当てていくという戦法になるだろう。パワー溜めしている時は烈風拳やカイザーウェーブを攻撃避けするように（反応しにくかったらガードでもいいが、その場合、削り値がバカにならない）。もう1つの戦法として京、アンディといったキャラに限定されるが、飛び道具を連発してジワジワ近づき、攻撃避け→カウンター攻撃→連続技を狙うというものがある。先ほども言ったが、この戦法の注意点はキャラにカウンター攻撃のリーチがあることと、そこからつなげられる連続技があること。以上の条件を満たしているキャラならこれを頻繁に狙っていきたい。特に京はカウンター攻撃が当たれば七拾五式・改→七拾五式……の強力連続技で勝利を確定できる。

京を使った場合、カウンター攻撃が入れば勝利確定なのだ。

画面端でリーチのある技でチクチク攻める。これしかない。

セガサターンマガジン KOF'95担当ライターチームエディットコメント

サタマガではずっとキャラクター1人1人についての攻略法などを書いてきたが、チームエディットはKOFの大きな魅力。3人をどう組み合わせるかでも戦略などが考えられる。今回は担当ライター陣がどういうチームで、ゲーセンで闘っているのか、なぜそのチームなのか、そのチームの長所短所などについてコメントしてもらったぞ。約200通りもある組み合わせを堪能してほしい！

まさ

イラストが妙に特徴をとらえ過ぎていると悩む今日この頃、もっとカッコ良くならない？

KOF'95イラストコンテストで舞、アテナ、ユリのイラストはめっちゃくちゃ多かったのよ。でもね、キングは比較にならんほど少なかったの…（それでも15枚はあった）。

それはいいとして、エディットですが、僕は京、庵、キングを「女王様と下僕チーム」または「不良学生チーム」と称して使っています。カラーはキングのみ2Pです。配置は、下僕共が先陣を切って、最後にキングで締めるのが良いのですが、3人並んだ絵のバランスが悪いので、仕方なくキングを真ん中に置いてます。最強のガーディアン京を先頭にしているので、まず俺の出番がないのです。ひさしく登場すると感覚を忘れているので、一気に畳み込まれることも…。勝ちを意識するならキングをリョウやルガールなどに替えることをオススメします。ちなみに僕の編成は発売前から決まっていました。

麻宮 穣司

攻略が終わったと思いきや、現在PS版の記事を担当中……。仕事するって何だろう？

アテナはダッシュ投げやフェイントを使った投げといった投げメインの闘い方。ケンスウは特殊技を駆使した2択、3択戦法の闘い方。京は跳ばせて落とす、ジャンプ、避け攻撃からの極悪連続技を狙っていく闘い方。と、3人とも全く違った闘い方ができるのがこのチームの特徴です（この3人を愛してるというのももちろんあるけどね……）。この3人は全キャラ中で強い部類に入るので対戦でもかなり勝率が高い。けど、闘いの波みたいなものがあって、この波が少しでもバランスを崩すとあっという間に負けてしまうのも特徴と言えば特徴かな。しかしケンスウの3択戦法、京の七捨五式・改を使った連続技は相当練習したなぁ（アテナに至っては最初、全然闘い方がわからなかった）。まぁ、興味のある人は1度このチームで闘ってみてね。きっと面白さがわかると思うよ。

たか・ぴー

サタマガのこれからの予定は餓狼3やリアルバウトの攻略、なんだか超多忙の日々……。

とりあえずKOF'95は、俺にとって超思い出深いゲーム、それは忘れもしない……んなことは置いといて、肝心の自分が選んでいるチームエディットについてコメントします。

見てわかるとおり、アンディ、京、テリーの3キャラをメインにしてプレイしています。この編成は時々変わるけど、やはりこれに落ち着きます。アンディは昔っから好きなんで1キャラとして使用しています。

京も個人的にやっぱり思い出深いキャラなので2キャラとして安定。なんで思い出深いかと言うと……、これもいろいろあるけどまあいいや。

テリーはどんな状況でもどのキャラともオールラウンドに闘えるから使ってます。いわゆる強キャラって奴。

でも、俺ってヘタだからぜーんぜん勝てないんだな。読者のみなさん、勝てる方法教えてくり。あひー。

六甲おろしポン吉

シングルモードではかり遊んでいるとチーム対戦がツライ。結局メインで勝ち抜くしか…。

'94で日本チームを使っていたのでその影響かゴローちゃんと紅丸は外せませんね。意外にバランスのいい強力なチームだよ。ゴローちゃんは投げの吸い込みが気持ちいい、一発逆転も狙えるし攻撃力が高いのでバクチ好きの私には使いやすいのだ。紅丸は逆にチクチク小技を入れるキャラだね。実は1番気に入っているキャラだから入れているだけなんだが……。この紅丸をフォローするのが東の役目。このチームの中では一番性能が良くて応用が利くので重宝してます。連続技もヒット数が多くて楽しいしね。このチームの欠点は対戦での嫌われものばかりらしいコト。ゴローの理不尽な投げ技や紅丸のガードキャンセルは嫌われるようだ。この間大阪のネオジオランドで珍しく五郎・タクマ・東のチームを使っていたら友人にイロモノチームと笑われた。なぜだ。

健崩

アテナは絶対1Pカラーを選ぶ僕。久しぶりに対戦をしたくなった。ゲーセンに行くか

僕が選んでいるチームの3キャラはアテナ、ロバート、紅丸がメインで他のキャラは全員2軍ですが、気分しだいで変更します。アテナを使う理由は趣味だということと、トリッキーな動きで相手を翻弄するための特攻隊長としてですが、いつも3人抜きするくらいの気持ちで闘います。中堅は誰とでも闘えると思われるロバートくんを使用。華麗な足技を相手に見せたいしね。やっぱり中堅が僕のチームの要だ。そして大将は紅丸で、居合い蹴りで相手の体力を確実に減らしていく（本当か？）。

僕は俗に言う強キャラと呼ばれるキャラはあまり使いません。弱キャラで勝利するのが華だと思っている人間なのです。キャラの性能に頼って勝っても楽しくないと考えてます。読者のみなさんはどう思われます？最後に一言「アテナちゃん好きじゃあぁ。ホェッ」（馬鹿ですみません）。

REI

中国チームならケンスウだけ1Pであとは2P色にするとお揃いの色で綺麗なのが好き。

'94の頃から中国チームとイギリスチームを使っていたので引き続き同じです。個人的にチームエディットが嫌いなので、色を変えたいときだけ使っています。最も楽しむべき点を拒否しているようで心苦しいのですがエディットをしなくとも十分楽しめるので問題ないでしょう。エディットするということは元ものチームを否定するという事だと思うのです。弱いキャラも使いにくいキャラもいてこそチーム戦だと思うので、私はエディットをしません。もちろんこれは個人的なこだわりなので他人にお勧めするものではありません。ただ、ノーエディットで戦うという選択肢もあるのは確かなのです。この際1つのチームをとことんやり込んでみるというのはどうでしょう？　また違ったKOFが見えてくるかもしれません。ちなみに気合い溜めも嫌い。変ですか？

SNK&サタマガ主催

イラストコンテスト結果発表！

VOL.4で募集したイラストコンテストは、なんと数百枚の応募をいただきました。今回はいよいよ結果発表。担当者とSNKさんとの選考も1日で終わらなかったほどの枚数から選ばれた各賞の行方は……？

大賞

大阪府：河内和泉さん
賞品：SS版KOF'95＋セガサターン本体
選考理由はやはり、'95を象徴する2人をフューチャーし、色使いも美しく、構図の格好良さ、担当者、SNK梅本氏ともに即意見が一致しました。

SNK賞

東京都：しゅんさん
賞品：SNK95年度カレンダー＋KOF'95マスコット
元気いっぱいのアテナが印象的。とても春らしくさわやかなところがナイスでした。（SNK企画宣伝部　梅本）

サタマガ賞

山形県：白田祐司さん
賞品：SS版KOF'95＋SSジョイスティック
2枚組の力作。この2人をメカにしてしまうという発想の奇抜さ、本当に細かいところまで丁寧に書き込まれている点も素晴らしいです。脱帽！

AGM賞

愛知県：稲垣正信さん
賞品：ネオジオ関係販促品
闘いの前に名を名乗る。それが漢（おとこ）！色合いも含めて、インパクトのみでこれに決定させていただきました（AGM編集部・王）

北海道：かねしろうさん
賞品：サターン版KOF'95ポスター＋KOF'95マスコット
この迫力。思わず選んでしまいました。（企画宣伝部　梅本）

ライターまさ賞

香川県：村上博さん
賞品：ワイングラスセット（キングの大切なもの）
とにかく雰囲気がいい。まさに大人の女！（まさ）

クロスライセンス賞

千葉県：脳みそホエホエさん
賞品：SS版KOF'95＋SSジョイスティック
イラストの完成度はもちろん、中央のアレが決め手に。

萌燃え賞

埼玉県：島田真子さん
賞品：ピーターラビットの食器セット
アテナのイメージにピッタリ。（ライター　麻宮模司）

イラストレーターパン三賞

大阪府：水灰さん
賞品：自前のSNK販促ポスターセット（新品）
個性だけでなく丁寧さも兼ね備えた究極の美!!
パン三は大絶賛します。

燃えたて賞

北海道：さいが氷子さん
賞品：SSジョイスティック
常連さんの実力を見せて頂きました！

イラストコンテストにたくさんのご応募ありがとうございました。ハイレベルなイラストが多く、選考にはとても苦労しました。一人のキャラクターを描くにもホントに様々な表現の仕方がありますね。やはり、どのような描き方にしても、そのキャラクターというものをよくつかんでいるイラストが審査員の目に留まったように思います。ポーズにしろ、表現にしろ、「すごく庵っぽい」とか「確かに大門はこういうやつだ」といった風に思えるイラストはやはり巧いです。今回掲載できなかったイラストも、みなそれぞれに味のあるイラストでした。またこういう企画があれば、ぜひ投稿してください。

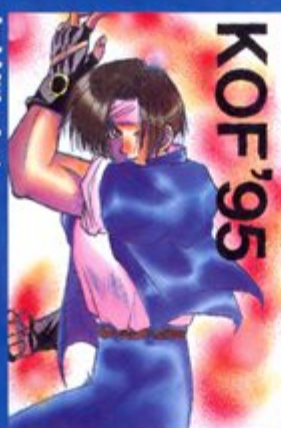
（SNK企画宣伝部：梅本）

総評

今回のコンテストは毎日毎日ハガキが届き、総数300枚以上という大規模なものになってしまいました。最後の選考時は本当に大変で、できる限り載せたいと思いつつ断腸の思いで選びました。また機会を設けたいと思いますのでよろしくお願いします。（担当編）

今回とても印象的だったのはサタマガ読者層の幅広さです。皆さんの個性を堪能させていただきました。上手いイラストというのはほっといても賞をとるでしょうから、またコンテストがあるときには、ぜひ皆さんには個性に磨きをかけ挑んでほしいですね。（パン三）

ベストキャラクター賞

草薙 京

山口県：天城潤さん
ハガキ枚数はやはりトップの草薙京。最激戦となった彼の賞に選ばれたポイントは〝美しさ〟！

二階堂 紅丸

神奈川県：結城かをるさん
美形キャラらしく、耽美的なイラストが多かった紅丸ですが、ズバ抜けてあでやかでした。

大門 五郎

秋田県：白勝徹さん
〝アメコミチック〟と言われればそんな気もするし、そうでないと言われれば……。迫力は十分！

リョウ・サカザキ

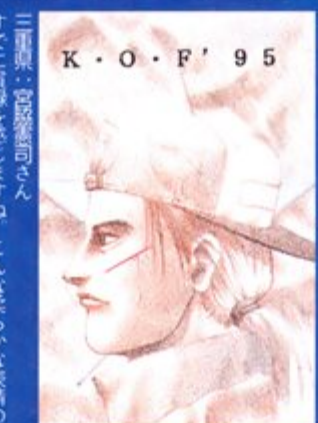
北海道：搭狐さん
ちょっと可愛すぎる気もするけど、背景の龍ともマッチして全体的には強さを感じられます。

ロバート・ガルシア

千葉県：石川良願さん
渋い！ グラサン、そしてバイク。彼には高級車というイメージが強かったんですけどね。

タクマ・サカザキ

神奈川県：幸水長十郎さん
これが最後の晴れ舞台と言われるタクマですが、本当にそうなんでしょうか……？

テリー・ボガード

三重県：宮脇憲司さん
すでに貫禄を感じますね。こんな柔らかな表情のテリーの絵は珍しいけど、なかなか……。

アンディ・ボガード

東京都：グアムさん
背景は内臓でしょうか……？ なんかグロイようなでも美しいアンディ。妖しさ満点ですね。

ジョー・ヒガシ

東京都：櫻井和子さん
明るくストレートなジョーの性格をつかんでいますね。元気いっぱいなのが○。

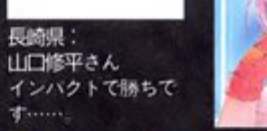
不知火 舞

神奈川県：氷島沢皇志さん
女性キャラ最激戦の舞。可愛いものが多い中、大人の美を描いたコレに決定！

千葉県：舜さん
なぜかメチャ多かったこの2人。相変わらず色使いウマイですね。

鹿児島県：TOM・Tさん
片方だけじゃ寂しいので俺とペアで載せさせて頂きました。

京都府：岡田祐也さん
「ありがたく使わせて頂いてます」とのこと。

沖縄県：池田(童)恵さん
やっぱりん美人はいいですね～。イメージは花というのも納得！

鹿児島県：TOM・Tさん　あえてイメージカラーを逆にするのが斬新です。

山形県：小沢イチローさん
腰のラインも、はだけた胸も、妖しい目つきもセクシーです。

長野県：朧よしとさん
わりと珍しいこのチーム。なぜ？

大阪府：及川翔さん
すっごく多かった舞のイラスト。その中でも一番愛らしい作品でした。

長崎県：
山口修平さん
インパクトで勝ちてす……。

静岡県：BURUさん
こちらは珍しい大人っぽいアテナです。

大阪府：緑風青水さん
なんかわからんけどメデタそう。さりげなく餓狼3のおさるさんも……。

京都府：コーハンさん
PNもですか……。

北海道：斎藤幸延さん
これぞ男のKOF！
ゴッツイっす。

キング

愛媛県：鈴樹なるとさん
舞とは逆に大人っぽいものが多いキング。今回は可愛くね。

ユリ・サカザキ

神奈川県：熊沢明子さん
可愛い中にもキリッとした雰囲気を感じる微妙なバランスが○。

ハイデルン

東京都：三条あさるとさん
渋いような、コワイような、ニヤけたような……。

神奈川県：オトリフルーさん
切り絵、しかも和紙。手間をかけたのが伝わってきます

広島県：太田ゆかりさん
SSを貰う予定とか。2万になったし、ぜひよろしく！

岐阜県：横路ゆかりさん
イイ男はやはりアップもイイもんですね〜

兵庫県：とらまるさん
超常連さんの、相変わらずナイスな作品。1枚でいろいろ楽しめますね

神奈川県：河野志俊さん
もー迫力で押し切られました。白目むいたリョウがイカス！

高知県：サイコさん
艶っぽい舞ちゃん。しかしこのシクルの絵が多かったっす

福岡県：ほえほえ3号さん
最近ちょっと見なかったこの2人の図。お似合いなのにね

大阪府：KAZEさん
個性的作品って案外少ないんです

広島県：清水香菜さん
絵本のような柔らかい絵柄。心休まりますね

東京都：ふてきなおばさん
書きませんが、本当にそんなお年？

東京都：出流さん
&埼玉県：紫水晶さん
カップルさんの合作です

山形県：その手の犬さん
スケール大きいっすよ！

愛知県：きりまさん
編集部男性陣に大人気だったのがコレ。やっぱウェイトレスはいいっす！

兵庫県：聖麗さん
女性スタッフが"この庵素敵"と声を揃えました

ベストキャラクター賞

オメガ・ルガール

東京都：松阪浩良さん
ここまでくるともはや人間とは言えませんね。果たして次回作にも彼はまた……？

草薙 柴舟

和歌山県：池崎和浩さん
小学生で柴舟の渋さがわかるとは……。将来なかなか楽しみですね。

ビリー・カーン

埼玉県：丑木智留子さん
なんということもない絵のようですが、なぜか心にひっかかる。無表情なビリーがまたなんとも

如月 影二

埼玉県：ウド鈴木さん
サタマガ常連さんですね。高い画力と一風変わったギャグセンスがここでも発揮されましたか

八神 庵

新潟県：田中優介さん
草薙京と同じくらい競争率の高かった庵。特徴をつかんでいることと、京人形がポイント高いです。

チョイ・ボンゲ

千葉県：佐藤美紀さん
ゲーム中は、特に対戦相手にすると憎らしいけどこんなに愛くるしくされたら困る。でもやっぱ…。

キム・カッファン

静岡県：追可南さん
最近は正義の使者（？）として頑張っている彼ですが、久々に"美形"を感じさせてくれました。

チャン・コーハン

神奈川県：鈴木雄一郎さん
チャンも決めれば、ほらこ〜んなにカッコイイ……んだけどね……う〜ん…

椎 拳崇

大阪府：ビビンⅢ世さん
女性の描く可愛いものが多い中、男性ならではの力強さが感じられました。

鎮 元斎

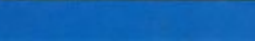
東京都：さとるっとさん
こんな技なら舞ファンはこぞってチンを使いたがることでしょう……

ラルフ

県：清水素行さん
描き手は女性かと思う程丁寧な色使いですね。

クラーク

埼玉県：大戸島さんごさん
ちょっと枚数の少なかったクラーク、寂しい。

麻宮 アテナ

東京都：暁夕霧さん
萌燃え賞を争った1枚。数少ない2Pというのも良かったかな。

パンツァードラグーンツヴァイ

●セガ●発売中●5,800円●シューティング

次々と新事実が明らかになる「パンツァードラグーンツヴァイ」。今回はエピソード6の紹介を初め、エピソード6までのスコアアタックを徹底攻略、そして多くの謎を秘めたパンドラボックスの重点解説など盛りだくさんだ！

ランディの恐れる旧世紀の力、本当の恐怖とは!?

不気味に佇む旧世紀の船。「旧世紀の力の前にさらされた僕は、その力に恐怖した。だけど本当の恐怖はその後にやってきたんだ……」というランディの言葉。闘いの舞台となる旧世紀の船へランディとラギは吸い込まれていく……。

雲の上を飛行する旧世紀の船。これまで何度となく登場してきた不気味な船だ。

少しずつ、少しずつ近づいていくランディとラギ。それはまるで吸い込まれていくかのようだ。

ランディの言う「本当の恐怖」とは!? この後待ち受けているものはいったい……。

旧世紀の面影を残す動力部分。なんとなく不気味だ。

いよいよ本当の戦いが始まろうとしている。この先、生き延びられるか否かはキミの実力しだいだ。

EPISODE 6 見果てぬ雲海に漂うシェルクーフにて展開するバトル

戦艦上の熱い空中バトル。そして戦艦内へ

エピソード6は、村を襲った謎の戦艦「シェルクーフ」との戦闘となる。全長2kmもあるこの船の攻撃は、出撃ハッチから飛び出す3機編隊の敵による砲撃から始まる。戦艦上にはレーザーで砲撃する敵がはい回る他、「障害隔壁」なども設置されている。そこを抜けると、狭い通路が迷路状に続く戦艦内へ突入。通路内でも敵の攻撃は衰える気配を見せない。

ハッチから現れる「シェルフィッシュ」は、砲撃後に再びハッチに消えてしまう。

若干の距離を置いて砲撃、その後大きく旋回して去っていく「シーランス」。左端の戦艦上にいるのが「移動拡散分離レーザー」。

戦艦内への入り口。正面からはシーランスが飛び出し、通路上からはレーザーが。

狭い通路が迷路のように入り組む戦艦内。複数のシーランスが襲いかかる。

戦艦内をさらに進むと、壁に張り付く移動拡散分離レーザーが砲撃してくる。

戦艦中枢部に迫るツヴァイ。再び戦艦内部へ

通路を抜けると白い海原の広がるシェルクーフの側面に出る。3本のオールのような「シェルクーフエンジン」と、それを守るかのごとく設置された戦艦側壁の砲台郡との砲撃戦が始まる。ここを乗り切ると再び戦艦内へ突入となる。

シーランスの群れを抜けると、前方から光が差し込む。先に見えるのは海なのか。

戦艦側壁の砲台群の激しい攻撃。シェルクーフエンジンは戦艦の動力源なのか?

戦艦側壁「ミサイルコンテナ」の放つ赤い砲弾。ホーミング弾ではないが近距離まで接近してくる。

再び上下左右に、迷路のようにうねる通路が続く戦艦内へ。砲撃するシーランスも出現。

またもや前方から光が差し込み、浮遊するシーランスをかき分けつき進む。

前後から容赦なく襲いかかる砲撃の嵐

通路に光が差し込み、今度は戦艦の下面に抜ける。まずは巨大な岩が降りかかり、背面からシーランスが体当たり攻撃を見せる。戦艦底面のハッチからはシェルフィッシュが飛び出し、背面から発射されたレーザーが激しく飛び交う。ステージは目まぐるしく展開していく。

通路を抜けると現れるのが、戦艦底面に氷柱状に下がった巨大な岩。狙いすましたかのように降りかかる。

戦艦底面に設置された3体の「小型対空機銃」。対峙したときには攻撃せず、通り過ぎたあとに後方からピンク色のレーザーを乱射してくる。

ハッチから現われたシェルフィッシュは、遠隔射撃を仕掛けるとすぐに去っていく。

BOSS 砲撃が絶え間なく続く、迫力のボス戦

敵の攻撃が静まると、目の前に超巨大な岩状の物体が出現。外壁を落とし始めるとボスが現われるが、その姿はまだ本体ではない。

4種類の砲弾が絶え間なく繰り出される中、残りの外壁が剝がれると、いよいよボス本体が登場。砲弾はホーミングするものに絞られ、より厳しい展開が続く。

ボスの体から8方向に飛び出したレーザーが、1カ所を狙って集中攻撃してくる。

青い円盤状のレーザーは回転しながら接近してくる。他の砲弾より逃げやすそう。

戦闘前に大きな外壁が次々に剝がれ落ちる。中からはボスの姿が現れる。

EPISODE6 これがボス本体

EPISODE4で新たなルートを発見

スタート直後に現れる3機編成のスイーパーを抜けると、ルートは下降していたと思われるが、実は下降直前に閉まる正面の扉の先にルート3が存在する。2回目に現れるスイーパーを倒したと同時に上昇し、分岐点で方向入力をしないでおけば一度閉まった扉が開き、高速にスクロールするルート3に進むことができる。

ここが分岐点で、正面に見えるのがルート3。この時点で画面上方にいないと進めない。

超高速に展開するので、敵の攻撃より、敵本体そのものが避けにくい感じだ。

後ろから攻撃してくるスイーパーもいる。バルカンで攻撃してくるヤツはあらかじめ後ろを向いていないと回避できないことも。

前方と左右から現れるスイーパー。逃しやすいので早急に攻撃しよう。

開閉する扉も他のルートに比べ、開きが小さい。敵に気を取られて激突しないよう注意。

「BEST PLAYER DATA」で過去最高のスコアをCHECK!

各エピソードごとの「ハイスコア」と、最高の「ボスタイム」を記録した「BEST PLAYER DATA」を見ることができるぞ。データを見るには、ゲームをクリアすることが必須。「PLAYER DATA」画面に入り、LかRを押せばOKだ。ボタンを押している間のみ表示されるぞ。このデータで、自分の実力をチェックしておくといいだろう。

オプションに入り、プレイヤーデータ画面に入ったらL、またはRボタンを押す。

LかRボタンを押し続けている間、ベストプレイヤーデータ画面が表示される。カッコ内のP-NO.が記録を出した時のプレイ回数。

これが第5形態ブリゲードウイングだ!

エピソード4以降で登場する第5形態のドラゴン、ブリゲードウイング。最大ロックオン数8、ショット連射数8という、実に第1形態の倍の能力を誇る。見た目も白と黒を基本にしたカラーになる。

ガッチリとした印象の第5形態。このドラゴンを出すには、それなりの努力が必要になる。頑張って出現させよう。

思わぬ場所に潜むハイスコアポイントを探せ！

EPISODE3　激ムズ高得点ポイント！

●ROUTE1　中ボス・ナーガ

3面に出現するナーガ。一定時間内に4体すべて倒すと1万点入り、以降出現する青いナーガも1体につき1万点加算される。とはいえ、バーサクをうまく使わないと4体倒しきるのは難しい。

ナーガを倒すと、通常1体につき3000点（×攻撃の種類による得点）が入るが……。

4体目を速攻で倒すと1万点のスコアが表示がされ、次の瞬間青いナーガが出現。

4匹目以降は1体につき1万点ずつ加算される。少しでも早く倒していこう。

●ROUTE2　中ボス・強襲艦

ルート2の強襲艦。ここもバーサクかロックオンのみで倒せば、何と2万点も得ることができる。ただし一度でもバルカンがヒットするとボーナスが得られない。

モタモタしていると逃げられてしまう強襲艦。ボーナスは確実にモノにしろ！

EPISODE4　逃しやすい敵ほど高得点だ

●ROUTE1　中ボス・ガーディアン

中ボスのガーディアンは、出現直後の降下中にも当たり判定がある。1体倒すごとに4,500点入るので手早く攻撃して倒し、得点を稼いでおこう。

降下中のヒットシーン。狙いを1方向に絞ってできるだけ早くロックオンしておきたい。集中攻撃で得点を狙おう。

ガーディアン降下後、戦闘状態に入ってからのボーナス。ここで倒してもスコアを得ることは可能だ。

●ROUTE2　攻性生物タイタン

「明滅する部屋」で一斉攻撃を仕掛けてくるタイタンも全滅させれば1万点が入る。全部で17匹も登場するので、逃さずに倒すようにすること。

逃さないのが先決。ダメージは微々たるものなので、体当たりされても撃つ。

●ROUTE3　背後に現る攻性生物の集団

背面から集団攻撃を仕掛けてくる攻性生物の群。全滅で1万点が入るが、高速だけに素早く、くまなくロックオンするのは困難だ。バーサクを使っていこう。

逃した敵は壁に体当たりして自滅してしまい、振り返っても手遅れのことが多い。正面で全滅させておきたい。

逃さずヒットすれば1万点。得点が大きいので、ここもバーサクを使って確実に押さえるのがベター。

EPISODE5　合体したタランでまめに得点

攻性生物タランが7体合体して現れた時に、尻尾にあたる7体目を含めてロックオンして倒すと、ボーナススコアが入手できる。ただし頭に当たる1体目を最後にロックオンしないと、ヒット後もバラバラに散って砲撃してくる。そこで、攻撃する際は、体の中心から尻尾へ、そこから頭の方へロックオンという高等テクがベスト。

これがタランの7身合体。体をねじらせて浮遊するのでロックオンしづらい。

最後に頭をロックオンした状態。時間的にキビしいがこの方が後々楽になる。

7体目を含めてロックオンした状態。合体している時間は短いので敏速に。

頭を先にロックオン、もしくは逃すとバラバラに散って、攻撃してくるぞ。

ロックオンレーザーがヒットして3300点をゲット。3回現れるので確実に。

前後半ともにあるボスの基本点

EPISODE5のボスは、スタート直後とステージ最後の2回登場する。ボスの基本スコアも、前半で6,000点、後半で1万2千点が入るのだ。ボスタイムボーナスは後半戦でのみ得ることができるが、バーサクを使用しても時間内に倒すことは困難だ。ミラーシールドをいち早く破壊し、できるだけ早くボスにロックオンすることがポイントとなるだろう。

＋6,000pts

前半戦のボスは、基本点の6000点にトドメの同時ロックオン数が掛けられる。

後半戦のボスは基本点が1万2000点。ショットのみの攻撃でも入手可能。

ボス後半戦は、ミラーシールド破壊後の攻撃時にバーサクを使えば効果てき面。

ボスタイムボーナスをゲット！　シールド破壊後、アームランチャーは問題なし。ピンク色の蛇行する砲弾に注意すれば簡単だ。

EPISODE6 戦艦側面の戦闘とボス戦がポイント

シェルクーフ側面での戦闘時に、側壁の砲台を攻撃し、砲台を全滅させたところでシェルクーフエンジンを１本ずつ破壊する。すると1本につき2,400点が入り、さらに全滅させると１万点が加算される。後は制限時間に注意しよう。

ボス戦では本体の登場前の、外壁が剥がれ切らない状態がバーサクの使いどころ。

ボスタイムボーナス入手の状態。基本点の１２００点とボーナス一万点が入る。

全滅で＋１万点入手。シェルクーフエンジンで手間取ると入手できないことも。

１本で２４００点×ロックオンした数が入るので最大数までロックオンすること。

初めに砲台を集中攻撃。数が多いので手当たり次第にロックオンした方が早い。

砲台が残っているとシェルクーフエンジンを破壊しても得点にならないので注意。

さらに明らかになったパンドラボックスの新事実！

前回気になっていた「？」の項目。何らかの条件で開くのでは？という予想をしていたが、見事的中。「TOTAL CREARED GAME NO.」が１以上になると、新たに４つの項目が開かれる。それぞれの項目を順に紹介していこう。

BERSERK バーサク自由自在！

バーサクゲージの量をNORMAL(通常)、×２(バーサクゲージ２倍)、INCREASE(自動バーサク補充)と様々なパターンに設定できる。もちろん、これを使うか否かでゲームの難易度はガラリと変わってくる。

バーサクゲージを２倍にしたところ。バーサクを倍撃てるのだ。

EPISODE エピソード7までセレクト可能！

第１段階のBEGIN、ZERO SPACE、STARTING DESTENYに加え、第２段階ではエピソード２からエピソード７までセレクトできる。あの面を練習したい、というときに便利。

DRAGON 第3形態までセレクトできる

スタート時のドラゴンの形態を第３形態までセレクトできるようになる。いつもより少しでも楽にゲームを進めたいときなどにもってこいの項目だ。第２段階でここまでだから第３段階では……？

LEVEL 敵の砲弾と命中率が差別化

追加されたレベルは「HARD」と「SUPER HARD」の２種類。ノーマルとイージー、スーパーイージーを比較したのと反比例していて、主に敵の砲弾の数や命中率で差別化を計っている。敵の耐久値が上がっているわけではないだろうし、敵の攻撃が厳しいせいか若干、敵を倒すまでに時間を要している気がする。ノーマルを基準に考えてもハードではレベルの差にあまり開きは見られないが、スーパーハードでは敵の出現数が増しているところもある。

エピソード２のボス戦。同時に２発撃つうえ、次の弾も間髪入れずに発射される。

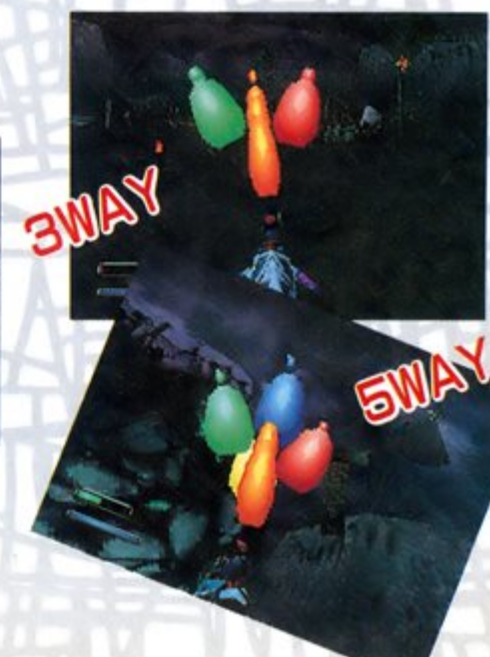
「SUPER HARD」では通常より短いナーガが２匹登場する。

敵弾の数に差が出ている部分は、前半のエピソードの方がわかりやすい。

敵の動きが激しくなる。近距離まで、しかもいいコースを抑えて迫ってくる敵が増してくる。撃墜率100%のためにも体当たりには注意。

SHOT 重宝するのがショットセレクト

この項目は、文字どおりSHOTの選択をすることができる。いったいどんな選択？　と疑問に思う人もいるだろう。何と通常のプレイには出てこない３方向に撃てる3WAY、５方向に撃てる5WAY、そして敵に対して自動的に追尾するHOMING、射程は短いものの、弾丸が大きいGRAVITONが選べるようになる。

発射する弾が大きくなるGRAVITON。射程距離は短いが、当たり判定が大きくなるので、決して闘いにくくはない。

SNATCHER スナッチャー

●コナミ●発売中●6,800円●アドベンチャー●1人プレイ●全年齢推奨

ストーリーのカナメ ACT2を完全ガイドする!!

今回は、さまざまな伏線が用意され、このゲームのキモといえるACT2を徹底的に攻略していく。

同僚のギブスンが何者かによって惨殺され、その足どりを追った主人公ギリアン。ギブスンを倒したスナッチャー＝リサとフレディを追い詰めるが、逆に後ろを取られピンチに。意識を失いかけた彼を救ったのは、バウンティハンターのランダムであった。そして本部に戻ったギリアンに……。

バウンティハンター（賞金稼ぎ）のランダム。ギリアンのピンチを救った命の恩人（？）だ。

リトルジョンのメモリが再生可能に…新たな捜査の道筋が!!

本部に戻ったギリアンは、局長からスナッチャーによって破壊されたギブスンのナビゲーター＝リトルジョンのメモリが再生できたとの報告を受ける。早速メカニックのハリーによる再生画像を入手するが、そこには「OLEEN」と書かれたネオンサインのある病院が写っているのみ。情報屋・ナポレオンに連絡をとり、件の画像を見せると、2つの手掛かりが……。

OLEEN…オウリン？

コウベ薬科研究所ルート

ナポレオンがギリアンに伝えた2つの情報の1つは、医療機器を病院に納入しているのが、別居中のギリアンの妻、ジェミーの勤めるコウベ薬科研究所であるということ。さっそくジェミーにビデオフォンをかけて怪しい病院を探してみよう。

ジェミーにわけを話すと、怪しい病院をチェックしてくれるという。色々あっても、頼りになるのはやはり親友か彼女というわけ……なんだろうか？

オウリン病院ルート

もう1つの情報は、オウリン病院という病院があるという話だ。ネオンサインを無理やり読むと「オウリン」と読めなくもない。だが、実際には……。

オウリン病院は、金持ち達のペットでごったがえす動物病院だった。

POINT 1 捜査に行き詰まったら…動け!!

このゲームでは、一見、捜査に進展が見られなくなったようでも、いろんなところに変化が現れていることが多い。それをチェックするには、いろんなことをとりあえずしてみることが一番。

「それよりもまだ今は〜の捜査が先決です」とか、「この中をもう少し捜査してみましょう」などメタルギアに言われるというときは、必ずフラグのチェックが漏れている。逆に、そのフラグさえ立ててしまえば、そこにはもう用はない。

逆に、どこにいっても変化が見られないときは、ビデオフォンをかけてみるというのもいい手ではある。

いずれにしても、課題になっていることは紙に書いてでもしてきちんとチェックしておけば、捜査はスムーズに進むはず。基本が大切だということだ。

同じところから出られないときは、何か1つ、やらなければいけないことを忘れているだけ、ということが多い。メモを取りながらプレイすれば、そういったイージーミスを防ぐことは簡単だ。

ビデオフォンをかけたりいろんな所へ行ったりしてみよう!!

ミカからの緊急連絡を受け、ギブスン家に急行するが…

「OLEEN」の新たな手がかりもなく、捜査に行き詰まりが感じられるようになったころ、移動のためにトライサイクルに乗ったギリアンに、ジャンカー本部から緊急連絡が入る。ギブスンの娘、カトリーヌから、エマージェンシーコールが入ったというのだ。ギブスン家に急行するギリアン……。しかし、そこにはカトリーヌの姿はなかった。そして、家の中はかなり荒らされていた。

ああ…アリス…!!

裏庭から投げ込まれたアリスの死体。スナッチャーのやりくちは非常に狡猾で残忍だ。姿の見えないカトリーヌに不安がよぎるが……。

カトリーヌの行方は?

どうやらカトリーヌは家にはいないらしい。では、どこに避難しているのだろうか？　とりあえず、ジャンカー本部とアルタミラ前で、「カトリーヌを捜す」コマンドを実行しておこう。すると、行けなかったもう１つの場所に……。

メタルギアに邪魔されて行けなかったところというと。

新たな手がかりを得、QUEEN病院に潜入するギリアンだが…

カトリーヌは、ギブスンの最後の置き土産を持ってきてくれた。非合法の闇病院のリスト、スナッチャーたちはそれがギリアンにわたることを恐れていたのだ。そこには、OLEENならぬ「QUEEN病院」という名の闇病院が挙げられていた。リトルジョンのメモリの画像は、ネオンが１部切れた状態だったのだ。

さっそく、クイーン病院に急行するギリアンたち。しかし、クイーン病院の中はまるでもぬけの殻。しばらく使われた形跡はない……。

もの静かな病院の中だが…

とびら 1

部屋の中央に位置する手術台にはホコリが積もっている。どうやら使われていないようだ。

とびら 2

なにかを研究していたようだが、この部屋もホコリだらけなのだ。

とびら 3

真っ暗な部屋。メタルギアのライトがなければ、なにも見えない。

謎のカルテを解読せよ

３番の部屋には、謎のカルテが隠されている。そこには、怪しげな漢字が……。メタルギアでも解読できないこの漢字、いったいどうすれば読めるのだろうか？　ジェミーによると、カルテの内容が他人にもれないよう、医師は暗号を使ってカルテを書くことが多いそうだ。漢字といえば中国、中国人といえば……ナポレオンだ。ヤツに聞けばなにが書いてあるのかわかるはず。さっそくビデオフォンで呼びだそうとするが……。

あわてなくても、アウター・ヘブンで素顔のナポレオンに会えるぞ。元素記号をちゃんと理解してないと、解読は難しいぞ。

POINT 2 困った時は、コマンドをすべてあたってみよう

捜査の進展が見られない時には、すべてのコマンドを全部実行してもらうという手もある。同じコマンドを何度か実行してみて、相手のセリフが一定のループ状態になるまでコマンドを実行することが鉄則だ。また、証拠品を相手に見せることは意外に忘れがち。根気よくコマンドを実行しよう。

セリフがループするまで

同じコマンドに対しての相手の反応をチェック。

SNATCHER™

QUEEN病院から得られた手がかりは、ギリアンを震撼させるものだった！

元素記号を解読 BENSON??

カルテの文字は中国語で元素記号に当たるものだとわかった。それぞれ英語に変換してみると……。

ナポレオンのアドバイスをもとに、カルテの文字を変換してローマ字読みしてみると、「ベンソン」という名前に！　ベンソンといえば、ジャンカー局長、ベンソン・カニンガムか、メカニックマンのハリー・ベンソンしかいないはず。

ジャンカー本部に戻ると、局長とハリーはともに出かけていないという。そこで、局長室とメカニックルームを調査してみると、証拠品が……。

スナッチャーの正体は？

カニンガムにはロシアの絵の疑惑が、ハリーにはアウターヘブンのマッチの疑惑が……。どちらもスナッチャーだという決定的な証拠にはならないが、スナッチャーだという確証に！歩近づく証拠品であることは間違いない。さらなる調査が必要になるだろう。

トライサイクルにトラップが!!

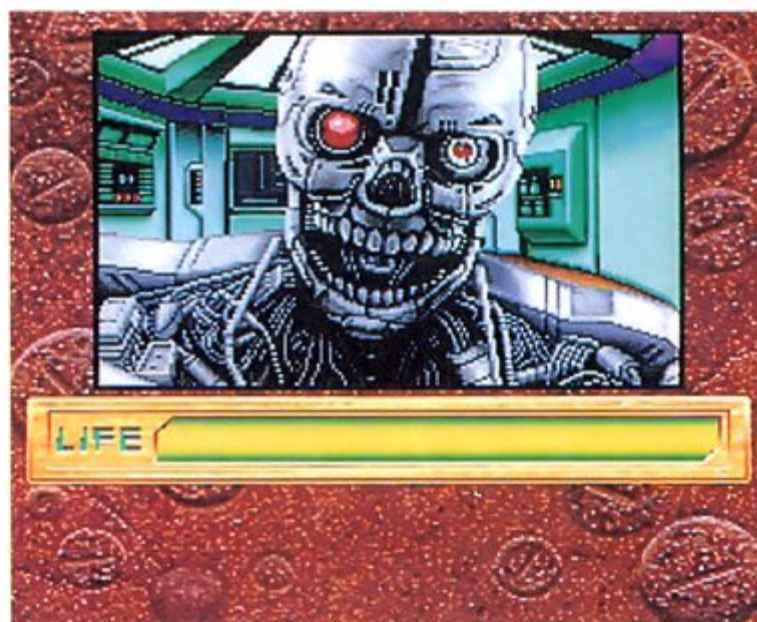
いろんな疑惑を抱えつつも、クイーン病院の中も引き続き探らねばならない。そんな中、ジェミーからビデオフォンが入る。クイーン病院は以前、大がかりな地下工事を行っていたというのだ。すぐさまトライサイクルを病院に向け走らせるギリアンだが……。

スナッチャーたちのメンテナンス施設は、地下にあったのだ。早速トライサイクルをクイーン病院に向けるギリアンだが、トライサイクルが暴走！

ギリアン、ピンチッ！

ブレーキも利かず、どんどん加速してしまうトライサイクル。そこにまたもやランダムが救出に現れてくれるのだ！

病院にもトラップが…!!

なんとかクイーン病院にたどり着いたランダムとギリアン。ジェミーの情報通り、真っ暗でいかにも怪しい３つめの部屋に、地下への入り口があった。乗り込む３人（？）の前には、罠が待ち受けていた。病院を悪用する中国人、陳をはじめとするスナッチャー軍団に囲まれ、完全に逃げ場を失ったギリアンたち。ランダムの「でかい花火」に紛れ、排気口から脱出するギリアン……。

一つめの部屋にあった人骨標本だと思い込んでいたものは、実はスナッチャーだった。頭部のスリットにブラスターを叩き込もう。

POINT 3 射撃訓練はしておくべきだ

ここから、スナッチャーとインセクターとのシューティングシーンがぐっと増えてくる。しかも、かなりの数のスナッチャー、もしくはインセクターを相手に戦うことになるので、射撃訓練だけはしておこう。特にインセクターは、出現から動きが止まるまで、いろいろ動き回るタイプが出現する。混乱しているとあっと言う間にやられてしまうぞ。また、スナッチャーは、倒したと思って油断していると、急に起き上がって攻撃してくるシーンもある。常にブラスターを撃てるよう、スタートボタンを押す癖をつけておくことも必要だ。ちなみにシューティングシーンでゲームオーバーになってしまっても、その場から再開できるぞ。

倒れたと思っていたスナッチャーが急に起き上がってくることがある。

確実に機能が停止するまでは、全く気の抜けないシーンが続くのだ。

すでにジャンカー本部にもスナッチャーの魔の手が伸びていた!!

クイーン病院の地下、3つめの部屋は死体置き場であった。その死体を復元し、身元を調査してみると、リサ、フレディ、陳、そして、ジャンカー局長、ベンソン・カニンガムのものもあった／　スナッチャーは局長を襲っていたのだ。本部が危ない／　狭い排気口で、インセクターとの熾烈な銃撃戦をくぐりぬけたギリアンとメタルギアは、地下にあったチューブライナー（未来の地下鉄）のルートを伝って地上に出る。そこは、フレディの家の浴槽であった。スナッチャーは昼間、チューブライナーを使って移動していたのだ。

さらに、外に出てタクシーを拾うと、その運転手は陳だった。ヤツを倒してタクシーを運転、本部へ向かったギリアン達を待ち受けていたのは、まさに地獄であった。

陳の罠から逃れたギリアンとメタルギアだったが、さらなる試練が……。

POINT 4 マップを覚えておくことが大切

スナッチャーたちが抜け道として使っていたと思われる排気口は、まるでＲＰＧのダンジョンのような構造になっている。

ところどころでインセクターによる襲撃を受けることになるので、マップをしっかりメモしておくなりし覚えておかないと、何度もゲームオーバーの憂き目にあうことになる。特に、この排気口内のインセクターは動きが素早く、難易度は高い。

また、スイッチを入れると新しく道ができるところもあり、人によっては、マッピングの必要があるかもしれない。

うろうろ歩いている間に迷わないように気をつけたい排気口脱出シーン。

チューブライナーの路線まで出てしまえば、地上はもうすぐなのだが……。

ギリアンの弱みをついたスナッチャーの行動…さて、どうする?

本部では、ミカ、ハリーが血を流して倒れていた。特にハリーの負傷はひどく、彼はギリアンに話し終えると、静かに息を引き取った。怒りに燃えるギリアンだが、相手はスナッチャー。ギリアンが本部内を探索している間に、再びミカを襲い、盾（たて）として使ってギリアンに迫ってくる!!　ミカの陰に隠れるスナッチャーを、的確にブラスターで撃ち抜かないと、ミカの命が危ない!!　ミスは絶対に許されない。心優しきギリアンには地獄とも言える攻撃だった。それでも彼は引き金を引く／

許せん!!
ベンソン…

いや
スナッチャー

フロントのポッドの中には、額に鮮血を流して倒れているミカがいた。致命傷ではないようで、ギリアンに、ハリーはスナッチャーを本部内に閉じ込めるため、オトリとなって中にいると告げる。本部への入り口を開けてもらったギリアンの前に、見慣れた帽子と、見慣れた背中が……。地面に倒れ伏していたのはハリーだったのだ!!

ミカはダメージを負いながらもポッドの中にいた。

本部内でスナッチャーにやられたハリー。

スナッチャーを倒したギリアンに

さらなる試練が

SNATCHER™

タイタンウオーズ

●BMGビクター●発売中●5,800円●シューティング●1人プレイのみ●全年齢推奨

ムズイと不平を言うよりも進んで腕を磨きましょう

ゲームの面白さって何だろう。自分のわがままを何でも叶えてくれること？　ソフトの至らない点をあげつらって優越感に浸ること？　確かにそういう面もあるかもしれないけど、それだけじゃちと寂しい。「タイタンウォーズ」ははっきり言って難しい。とっつきもいいとは言えない。でも、懲りずに何度かプレイするうちに、おぼろげながら感じられるようになるはず。「ああ、ゲームの面白さって、これかな」と。

マークの意味　見どころ　ステージ攻略　ボス攻略

STAGE 1 Janus

2092年、土星最大の衛星タイタンにある採掘コロニーが、謎の大爆発を起こす。トムリンソン宇宙基地所属、ケルト小佐率いる精鋭部隊アルファ・ウイングは、その原因調査の任務に就く。怪我で治療中のメンバーの代わりにレッドチーム小隊に配属されたクロス中尉は、炭坑コロニーの通信設備がまだ存在しているかを確認するため、土星第10衛星へと向かう。

レッドチームのメンバー、パチェンコ中尉の憎めないキャラクターが、通信の様子で伝わってくる。ゲーム自体もまだ小手調べという感じ。まずは気軽に衛星見物をしよう。

間欠泉(衝突判定なし)の噴出する渓谷が舞台。何度か洞窟をくぐる場面もあるが、基本的には大きな障害となる地形はない。慣れてくれば始終高速飛行でクリアできる。攻撃手段を持つ建造物は2種類。レーザーを出すタイプは、自機の高度を砲台の高さとずらせば問題ない。V字に弾を連射するタイプは正面がガラ空きだ(マヌケ)。その他のザコの攻撃は、拡散プラズマを装備していれば、大事に至る前に倒せる。たとえ攻撃されても、弾の軌道は直前で見切れるので、落ち着いて対処しよう。同じ種類の敵の大群は、高速飛行で振り切るのも手だが、全滅させるとシールドエナジーを出す場合もあるので、なるべく始末していこう。

水面を移動する1段階目は、上空から撃っていればダメージを受けない。敵のダメージが一定量になると(煙を吐くのが目安)、補給機が飛んでくるので、すかさず撃破。巨大化する2段階目は、敵本体やや下の高さを高速で飛んでいれば敵の攻撃を受けない。飛行形態の3段階目は、側面から攻撃しては離脱……を繰り返せば楽勝。なお左右の崖はアイテムが豊富なので、危なくなったら立て直そう。

STAGE 2 Hyperion

部隊が任務から帰還すると、採掘コロニーの生存者から2度目のSOS信号が届く。しかし報告内容に確認済みの事実と食い違う点があり、ケルト小佐は通信自体に疑惑の念を抱く。アルファ・ウイングは、通信の発信源と推測される3つの衛星に、小隊単位でそれぞれ向かう。ハイペリオンに向かったレッドチームは、衛星の自動防御システムの攻撃を受ける。

ムービーで、グリーン大尉がクロスにつっかかるシーン。「いかにも」という展開が微笑ましいです。ゲームシーンでは、峡谷をクルクル回るレーザーの群れが圧巻。

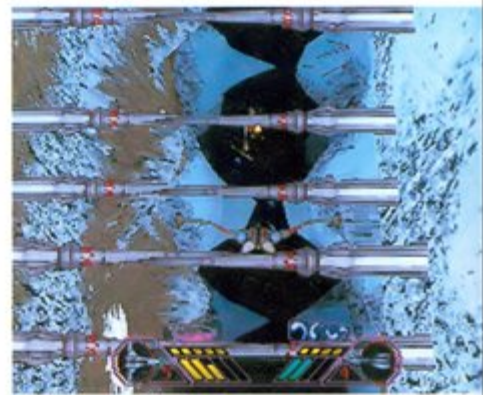
①宇宙空間……中央にアイテムが配置されている隕石の環をくぐっていけば特に問題ない。ミサイルを最大量(9個)持っていれば、取る寸前に1発撃って補助攻撃にするのも手だ。終盤、1UPアイテムを持った敵が大量に出現する。低速飛行で取れるだけ取ろう。②谷間……正面からの破壊が不可能な敵は、画面の端に誘導して突進を避けやすくしておく。全般を通して武器はホーミングプラズマが有効だが、回転レーザーを抜ける時は通常弾連射で。

2足歩行型の巨大メカを洞窟内で追いかける。武器は洞窟入り口でホーミングプラズマに変更しておく。炎と高速型のロックオンミサイルで攻撃してくるが、左右に大きく移動しながらホーミングプラズマを撃っていれば、多少のダメージは受けるものの直撃は食らわない。洞窟の途中でいったん動きを止めるので、ここぞとばかりに攻撃を浴びせよう。ミサイルで攻撃するのも悪くない。

STAGE 3 Tethys

他の衛星に向かったチームも同様に攻撃を受けた。基地での解析の結果、2度目のSOS通信は交信記録から合成して作りだした偽物と判明。何者かがワナを仕掛けたようだ。そして今度は、謎の男からのSOS通信が……。グリーン大尉率いるホワイトチームは発信源ミーマスの偵察に、残りのチームは他の衛星のエネルギー装置破壊へと向かった。

ミーマスに向かったホワイトチームの惨劇が、次々と通信で入ってくる場面が、かなりドキドキする。ちょうどステージの難所あたりなので、つられてやられないように。

①宇宙空間……隕石の環が破壊不能になり、しかも配置がステージ2ほど素直ではないので、低速飛行で慎重に進むのが無難。終盤、1UPアイテムが見えてくるあたりで、

画面を覆い尽くすほどの敵の大群が出現するが、ミサイルなどを駆使してアイテムに向かって直進しよう。その先にあるスーパーチャージ(シールド&武器エネルギーMAX)を取るためだ。②コロニー表面～洞窟1……壁や床、洞窟の天井などいたるところに"つらら"がある。人工のものは破壊できないので、進路につららがビッシリ並んでいる場面では、ローリングで自機を縦にする必要がある。3ステージの難関ともいえる洞窟出口直前は、機体の向きをいちいち戻すよりも、ずっと縦のまま進んだほうが良い。③洞窟2……入り口を見失いやすいので、注意(笑)。高速ミサイル砲台は無視。加速してやり過ごそう。進路のとりかた次第では、インビンシブル(無敵化)のアイテムを取り次いで進める。

ボス戦開始直後にシールドが少なければ、進路の左側に寄ってシールドエナジーを取る(2個)。敵は2タイプの軌道のプラズマ弾を撃ってくるが、攻撃と攻撃の間隔が空いているので、高速スピードで敵の正面にピッタリつけても大丈夫(地形への衝突には注意)。ダメージ効率のいい武器で中央のコアに集中攻撃を浴びせれば難なく倒せる。ちなみにここで粘っていると、煙を上げている味方機が見られる。

STAGE 4 Dione

策略にはまったホワイトチームは壊滅的ダメージを受ける。これら一連の事件には、各惑星中に張り巡らされているコンピュータ・ネットワーク"アイリス"が一枚噛んでいる……ケルトが気づいた時は遅かった。アイリスに接続しているトムリンソン宇宙基地に突如非常事態警報が鳴り響く。間一髪爆発の巻き添えを免れたアルファ・ウイングの隊員達は呆然。

その道のプロ(?)が語るタイタンウオーズの操り方

アレコレ

このゲームの操作のポイントは、飛行スピードとローリングの調整に尽きます。使用コントローラーはパッドがおすすめ。これは、LRボタンの位置がローリング操作に向いているからです。パッドの持ち方は写真Aを参照。見た目がカッコ悪く長時間プレイすると痛くなりますが、Bボタン(※攻撃。押しっぱなし、手動連射どちらにも対応できるように)とAまたはCボタン(※減速／加速。押しっぱなしで速度を維持)をいつでも同時に押せるようにしておかないと、咄嗟の状況に対応できなくなります。そして写真Bのような場面では、LまたはRのどちらかを素早く2回押す。クリッと90度、回転します。これ基本テクです。

峡谷の要塞のスケール感に注目。いかすアングルで楽しもう。なおこのステージは裏道的なルートが結構ある。いろいろ試してみると、とんでもない発見があるかも……！

①峡谷～洞窟……洞窟内は画面が極端に暗くなるので、敵の出現位置などを頼りに慎重に進む。洞窟中央部に立ちはだかる開閉式シャッターは、攻撃すると開く仕組みになっている。左右通路のアイテムを取りたければ、おとなしくしていよう。峡谷の要塞にある砲台の攻撃は正面が死角。正面から攻撃すれば安全。②宇宙空間……いったん隕石の環のルートを見つけてしまえば楽勝。編隊を組んだ敵のレーザー攻は、ひきつけてから一気に避けよう。

8機編隊で、何パターンかのフォーメションからさまざまな攻撃を繰り出す。狙いを絞って1機ずつ倒していくのが鉄則だが、1箇所に留まり続けると集中砲火を食らってしまうので、大きく上下（左右）移動しながら攻撃→離脱を繰り返そう。武器は拡散プラズマがお薦め。ミサイルはアテにしないほうが無難。

STAGE 5 Rhea

レッドチームは、衛星ディオーヌのネットワーク遮断に成功。しかし、ラミレス中尉は壮絶な最期を遂げる。クロスは、メンバー達の推薦もあってレッドチームの指揮を執ることになる。次の任務は、衛星リアのトランスポートの破壊である。

中盤の洞窟で発生するイベントに登場するオヤジのセリフ内容が、かなりキレている。え、このゲームって「そっち」の方向性だったの？ と勘違いすること請け合いだ。

①砂漠上空～洞窟通路～砂漠……地上を走るミニバイク型の敵は、背後につくと集中砲火を浴びるので、上空から撃退する。洞窟通路は、人工つららの隙間をかいくぐって移動。つららが螺旋状に連なるシーンは、つららが地面と平行に出現したときにスッと抜ければ安全。中にいる敵は必ずシールドエナジーを持っているので、シールドが少ない時は利用せよ。

砂漠に出たら高速飛行で一気に抜ける。多少被弾するが、モタモタ進むよりは、遙かに安全。②洞窟～山岳地帯……味方機のナビゲーション通りに進まないと行き止まりに入ってしまう。音声をちゃんと聞こえるようにしておこう。途中、味方機がカーゴシップに攻撃を受けるが、イベントなので援護はできない。くれぐれもカーゴシップについていかないように！

ふたまたに分かれる通路の連続。敵と反対の通路を選んで進み、敵が交差移動する時に一気に攻撃を仕掛ける。胴体が分裂したら、本体側の方についていけば、いくらか攻撃を避けやすくなる。その際は見切って避けるというより、常にフラフラして的を絞らせないほうが確実。洞窟は一定距離でループするので、各アイテムの位置を覚えて慌てずじっくり攻略しよう。飛行速度は低速がベスト。

STAGE 6 Enceladus ～Mimas

敵の攻撃に次々と撃墜されていくアルファ・ウイング部隊。残ったのはクロスを含めた4機。だが地球中央司令部の指令は、あくまでも“アイリスの破壊”。一団は2機ずつに分かれて、ネットに侵入していたモービル・センサーを追って衛星エンセラダスへと向かう。

クロスの過去の苦しみを理解するアンダーヒルと、ひたすらクロスを疎んじ続けるケルト小佐の対照的ともいえる態度の違いに注目。女性の二面性を象徴してるかのようだ。

①衛星エンセラダス表面……序盤は上昇範囲がかなり制限されているので、敵弾は左右方向の移動でよけるように。人工つららは簡単に避けられる。問題は、自機の横にピッタリついて攻撃してくる戦闘機だ。マークされたらすかさず自機を大きく左右にふって攻撃する。岩陰で待機している機体を発見したら、動き出す前に始末しておこう。洞窟内では、味方機の指示通りに飛行すことをお忘れなく。②宇宙空間……特にこれといった特徴はない。

セオリー通りに隕石の環を辿っていけば、シールドエネルギーを十分残した状態で突破できる。③衛星ミーマス表面……あちこちに岩壁がそそり立つ。武器はホーミングプラズマにしておくと楽に進める。ステージ1のレーザー砲台の強化版（浮遊する）が登場するが、恐れるに足りない。弾をV字に連射する建造物が画面両端に配置されている場所は、中央突破を避けよう。

左右に大きく蛇行した洞窟で敵を追いかける。敵の飛行速度はかなり速いので、スピードを上げてしっかりついていかないと、攻撃が届かない上に、どの方向に進んだらいいかわからなくなる（前方一面が壁になるので）。敵の弾数は多いがスキも大きい。危なくなったら減速し、エネルギースポンジの出現を待とう。

STAGE 7 Phoebe

モービル・センサーは、クロスに破壊される前に起爆装置を衛星フィービーに送った。トカゲの尻尾切りのように、次々と本体の居場所を変えていくアイリス。そして、そのアイリスを神とあがめる、謎の男の真の目的とは……？

上空に浮かぶサターン（土星）の美しさは絶品。地形の“赤”とのコントラストの妙に、しばし激しい戦闘を忘れるほどだ。ストーリーでは、アンダーヒルの動きに注目せよ。

①マグマ上空～洞窟……マグマの海の上空を進む。火柱は当たるとダメージを受けるので、必要以上の低空飛行は避けること。開けている場所では、シールドエナジーやミサイルなどのアイテムを出す敵だけを確実に仕留め、攻撃力の高い敵（高速ロックオンミサイルを撃つ戦艦etc.）との真っ向勝負を避ける。砲台が密集する岩場は、問答無用で一気に加速して抜けるべし。洞窟内は、地形の急激なアップダウンと人工つららの突然の出現に対応できる

よう、常に低速で飛行しよう。なお、洞窟内の再スタート地点からは、左側に大きく進路を取ると、エナジー起爆弾が3つならんでいる通路に入れる。戦力を立て直すにはもってこいだ。②宇宙空間……中盤から破壊不能の隕石が大量に出現する。アイテムが簡単に取れると見せかけてどんどん小さくなっていく隕石の環なんてのもある。各隕石の軌道を素早く見極めよう。

ブロックパネルの集合体で弱点は砲台のパネル。これをすべて破壊すると、フォーメーションを変えて新たな攻撃パターンに入る。全5段階のうち、注意したいのは1、3段階目。前者は防御パネルを誘導してから素早く切り返してその後ろの砲台に攻撃する。後者は、上下に大きく動いて攻撃をかわしながら、地道にショットで倒す（ミサイルは防御パネルに防がれてほとんど受けつけない）。最後の5段階目は中央に撃ち込み続ければ問題ない。

謎の面（めん）!?

ゲームプレイ中にスタートボタンでポーズ画面に入ってから、右、下、下、左、C、右、A、Z、Yと入力してみよう。「ホワン」と音が鳴ったら成功だ。あとは、このゲームを作った人たちと楽しいひとときを過ごそう。それにしても海外のゲーム制作スタッフって、発想が違うというか出たがりというか……。こんな素敵なおまけステージをつけてくれたプロデューサー（右の写真の人）に、ホント感謝します。とほほ。

STAGE 8 Titan

絶望的な状況にありながらも、頑なに任務を遂行しようとするケルト小佐に、クロスは事件の全容の説明を迫る。彼女の口から出てきた言葉は、クロスを困惑させるものだった……。いよいよ訪れるアイリスとの最終決戦の勝負の行方は？

終盤の要塞トンネルでの追跡劇のシーン。操作や進路判断はめちゃめちゃシビアだけど、ゲームのクライマックスにふさわしいダイナミックな映像を堪能できるぞ！

①宇宙空間……破壊不能の隕石に注意しつつ、全速力で一気に抜けるのが無難。②洞窟……選ぶルートによって難度が大きく変化する。暗闇のシーンは、レーザーバリアとフラッシュする敵を逆利用して進路を確認しながら前進（出口直後の地形に注意）。自動開閉する巨大シャッターは、ショットを撃たずに高速飛行で抜ける。インビンシブルもフル活用せよ。③要塞トンネル……敵モービルにしっかりついていかないと袋小路に入ってしまう。超難所。

いよいよアイリスとの最終決戦。その攻撃法など、ここではあえて詳しくは触れないが、数々の地獄の難関をここまでくぐり抜けてきたプレイヤーなら、きっと倒すことができるだろう。ゲームが全部こうだったら困るけど、たまにはこんな手応えのあるシューティングもいいでしょ？ ……ダメ？

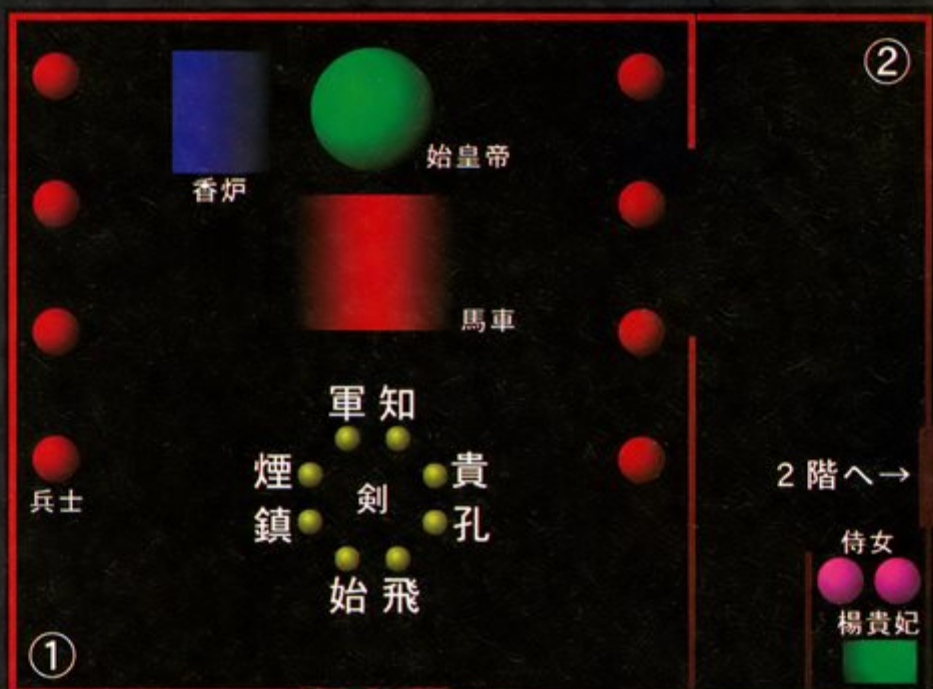
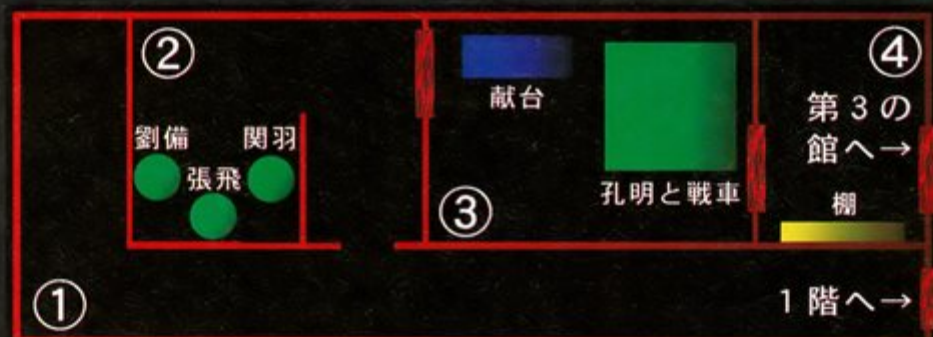
第二の館を徹底大攻略

志茂田景樹原作の重厚なシナリオが密かな人気を呼んでいる「七つの秘館」を、前回に引き続き攻略していくぞ。今回攻略するのは第二の館「中国人形館」。歴史の授業でもおなじみの始皇帝や楊貴妃の人形が構える不気味な館なのだ。

アイテムリスト

使用場所が〝ー〟になっているものは、使わないので入手しなくてもよいもの。〝見〟になっているものは、〝見る〟コマンドを使うと情報が得られるもの。〝※〟は第三の館以降に持ち越すもの。

アイテム	入手	使用	備考
青龍刀	1F①	2F②	
家宝の剣	1F①	2F②	
蛇矛	1F①	2F②	
方天戟	1F①	——	
大斧	1F①	——	
七星剣	1F①	——	
三尖刀	1F①	——	
双鉄戟	1F①	——	
盾	1F①	1F②	※
ひびの盾	1F①	1F②	
ゆがんだ盾	1F①	1F②	
矢傷の盾	1F①	1F②	
翡翠	1F①	1F②	
サファイア	1F①	2F④	
煙玉	1F①	※	
ルビー	1F②	2F④	
エメラルド	1F②	※	
数珠	1F②	※	見
軍配	2F②	2F③	
扇子	2F②	2F③	
帽子	2F②	2F③	
筆	2F④	※	
硯	2F④	※	
書き付け	2F④	※	見
山高帽	2F④	※	
鳥打ち帽	2F④	※	
ソフト帽	2F④	※	
合掌造りの家形の文鎮	2F④	※	
金の指輪	2F④	※	見
銀の指輪	2F④	※	
猫目石の指輪	2F④	※	
カメラのフラッシュ	2F④	※	
茶碗	2F④	※	
茶釜	2F④	※	
茶筅	2F④	※	
茶壺	2F④	※	見
ナツメ	2F④	※	見
懐中時計	2F④	※	見
シガレットケース	2F④	※	見
万年筆	2F④	※	

サタマガ謹製 第二の館 中国人形館完全MAP

中国人形館

1階 大広間(1階①)

第二の館の構造は非常にシンプルだ。ただし、そのぶんやることはたくさんある。できればプレイしながら参照するといいだろう。

8本の剣

館に入ると、突然頭上から剣が降ってきて、目の前の床に突き刺さる。この8本の剣には文字が刻まれていて、触るとそれぞれ違う仕掛けが働くようになっている。剣ごとの仕掛けは以下のとおりだ。ダメージを受けるような仕掛けは作動させないように注意しよう。

軍：始皇帝の人形を守るようにしてそびえる馬車が、中央から2つに分かれ、始皇帝の人形に触れられるようになる。

知：「炎を鎮めたくば、3つの宝を供えよ」というメッセージがどこからか聞こえてくる。

煙：後に使うアイテム、煙玉が落ちてくる。

鎮：兵士の人形が攻撃してこなくなる。

貴：「高貴なる者は翡翠(ひすい)を好む」というメッセージがどこからか聞こえてくる。

孔：「孔明の瞳は、緑にあらず」というメッセージがどこからか聞こえてくる。

始：死体の幻影が空中に突然浮かび、「始すなわち死なり」というメッセージが聞こえる。

飛：奥の壁から、大きな剣が突然飛んできてダメージを受けてしまう。

8人の兵士

壁際に配された兵士の人形。剣を動かして仕掛けを止めないと、この人形に攻撃されてダメージを受けるので注意。人形は、それぞれ武器や防具を持っている。アイテムリストに照らし合わせて必要なものだけを取っておこう。

大きな香炉

お香を焚くための大きな香炉。鳥頭、鴆、伽羅という3つのお香が置いてある。このうち、鳥頭と鴆は毒なので、焚くとダメージ。伽羅を焚けば、始皇帝の目にはまった宝石が取れるようになるぞ。

始皇帝の像

香炉で伽羅の香を焚いてから、軍の剣に触って馬車動かすと、始皇帝の目にはめ込まれた翡翠とサファイアを取ることができるようになる。両方とも必要なアイテムなので、取り忘れのないように。

楊貴妃の間(1階②)

ここに入る前に、広間にいる兵士から盾を取っておかないと、突然飛んでくる弓をよけられずにダメージを受けるので注意。

さて、部屋の端のベッドに横たわっている楊貴妃は、第三の館以降で使うアイテム「数珠」と、ルビー、エメラルドを持っている。これらを入手するためには、それぞれの侍女が持つ胡弓と扇を動かして、楊貴妃の要求する美しい音色と涼しい風を起こすこと。アイテムを入手したら、楊貴妃の足にあるスイッチを押して2階へ進もう。

劉備、関羽、張飛の部屋(2階②)

この部屋には、蓄音機と3体の人形が置いてある。人形を動かすと、アイテムがひとつずつ、合計3つ手に入る。さらに、1階で手に入れた剣から、劉備には家宝の剣、関羽には青龍刀、張飛には蛇矛をそれぞれ持たせると、孔明の部屋へのロックが開く。蓄音機は、いじるとある音楽が……。

孔明の部屋(2階③)

献上品を供える献台と、戦車に乗った孔明の人形がある部屋。孔明の人形に近づこうとすると、戦車から炎が吹き出してダメージを受ける。劉備や関羽から貰ったアイテムを献台に置けば、この炎は止まる。次の部屋に進むには、孔明の人形の目にルビーとサファイアをセットすればいい。

歴代当主の遺品(2階④)

窓から光が差し込む部屋。棚に歴代当主の遺品がたくさん詰まっている。これらのアイテムは、片っ端から取っておこう。いつどこで必要になるかわからないぞ。また、ここで手に入る合掌造りの家形の文鎮は、第三の館への鍵になっている。

第三の館へ

第三の館は、合掌造りの日本家屋。見た目は狭いけど、中には第二の館以上の謎が詰まっているぞ。この先の謎は、君の手で解明しよう!

きゃんきゃんバニー～プルミエール～

●キッド●発売中●5,800円●ADV（恋愛アドベンチャー）●成人指定

君の笑顔が見たいから…⇨フローチャートで攻略をアドバイス！

か細い由真の腕、守ってあげたくなる瞬間。

美少女ソフトの、家庭用ゲーム機への初参入となった「きゃんきゃんバニープルミエール」。もう解き終わった人も多いと思うけど、初日の全ルートを試すことはかなり難しい。よって全イベントをチャートで紹介するぞ!!

第1章は初日が楽しい!!

1章の初日のチャートは下に記した通り。由真の名前はすぐ判明するが、深雪の名前は2日目にならないとわからない。基本的には、由真と深雪、どちらに先に会うかで大きく2とおりの展開がある。深雪に先に会うパターン（この客のオーダー待つ）を選んで、由真の皿割りのシーンで一緒に片付けるを選ぶと、ポイントC"考え事する"にたどり着く。ここでの深雪に対する考え方によって、3とおりの初日終了パターンを全部体験できる。セーブポイントは、5カ所とやや少ないので、この直前でセーブしよう。

ポイントAは、深雪の珍しい表情が見られるケースなのでぜひ発見してほしい。ポイントBは、由真に胸がキュンとなること請け合いだ。

第1章 初日全イベント

START
レストランで1人
向こうの客のところへ行く
この客のオーダー待つ
自分でオーダーを取る
由真と一緒にオーダー取る
コーヒーサービスする
美人OLの電話番号聞く
美人OLの電話番号聞く
美人OLの電話番号聞く
美人OLの電話番号聞く
がちゃんA
これからの事考える
他の店員に聞く
別のオーダーをもらう
POINT A Aランチオーダー通す
がちゃんB
話す×2回 やけど?ケガ?
1人で片付け
由真に片付け
一緒に片付け
がちゃんAへ
がちゃんBへ
OL心配
由真心配
のぞきに行く
拭き続ける
気にする
1人昼休み
POINT C 考えごとする
やきもち昼休み
OLと控え室
POINT B 由真と控え室A
恥ずかしい
緊張する
ヤりたい
OLに会う
ギャグかます
由真うるうるA
OLに会う
マンガ読む
OLと会話A
由真うるうるB
由真が好き
ヤりたいな
やっぱりOL
OLと会話A
由真と控え室B
OLと会話B
1日目終わりA
1日目終わりA
1日目終わりA
由真の着替え
1日目終わりB
1日目終わりC

Point A
【ぷるみえ～る】
「お待たせしました～、
愛のこもったAランチでーす。」

2日目の攻略は3通り

第1章は、深雪に好意を抱いた方がスムーズに行くシナリオだ。由真を追いかけるほど同時攻略は困難になっている。

1日目の終わりのパターンAの場合は、特に問題なく深雪→由真の順にデート日を決められる。

パターンBの場合は、電話番号をメモっておく事をおすすめする。どちらか一方を追いかけなくてはいけなくなるので、自宅に帰ってからもう一方に電話でデートの申し込みをしよう。

パターンCは、初日に由真の着替えを見るパターンだ。すると由真から電話番号を聞き出せないので、2日目は由真を最優先にして行動しよう。

ちなみに僕がプレイした時は由真は9036-1-92、深雪は9074-9-9だった。ゲーム中に聞いていないとかけられない。スワティが覚えているのも同様だ。

お金が足りない？　由真とデート

由真のデートは、千葉急ハイランド。アトラクションを、2人で何度でも楽しみたいよね。欲張りな君ならデート日を24日に設定しよう。理由は、バイト料の支払いが口座に振り込まされるからだ。えー、もう22日にしちゃったよーという君！大丈夫、電話で日程の変更も可能だよ。

デート日に、スワティたちからお金をせびることもできるので財布の中身はたっぷりにしておこう。もちろんデート日の前には、2人分のプレゼントを買うことを忘れずにね。

由真のHシーンでの武器の選択(笑)は4種類。ホーネットが選べたら君のプレイは完璧だ。

ぬいぐるみを買って密林クルーズに行く前に、ぜひぜひミラーハウスに立ち寄ろう。え？何も起きなかったって、じゃあもう1度、ね。

深雪を制するものは1章を制す

深雪の攻略は実はけっこう難関。困っているプレイヤーも多いのでは。ホテルの15階、14〜3階のいずれか、2階、1階の4カ所で全コマンドを実行すれば必ず会えるハズだ(やや遠回りだけど)。だが、デート時間を21時に設定して、各フロアで全コマンドを実行していたのではたちまちゲームオーバーとなってしまう。また、会話しているといなくなる2階の花屋の店員が、戻ったらすぐに15階に行くのも考えモノ。1階ロビーのホテルマンと〝最後まで〟会話することが、深雪攻略の重要ポイントだ。深雪のHシーンでの選択で、〝ケダモノになる〟を選べるまで頑張ってほしい!!

小さくてわかりにくいが、1階ロビーの受付で、このメッセージが出たら2階に行ってみよう。花屋の店員が戻っていて、重要なメッセージが聞けるぞ。

これは主人公(プレイヤー)の妄想によるシーン。下半身だけ脱いでるのってとってもHだよね。ドキドキ。

莉奈とは道草しないこと 真穂子はクイズと犬が障害

2日目の選択さえ間違えなければ、さほど同時攻略は難しくない第2章。ポイントDで店長に提出する、アルバイト休みの日の決定が迷うところ。ここは普通に土日に休みを取ろう。真穂子は事実上日曜日しかデートできないようなので、土曜日に莉奈とのデートで決まりだ。莉奈は時間までに荷物を届けなければならなくなるので、目的地の箱根にはまっすぐ向かうのがベター。真穂子のクイズは繰り返し答えて正解を見つけよう。犬のトラップは、しつこく話をすれば突破できるぞ。

セガラリー・チャンピオンシップ

●セガ●発売中●5,800円●レース●レーシングコントローラー対応

S.R.Cタイムアタックコンテスト終了！ その結果やいかに!?

長かった闘い、S.R.C タイムアタックコンテストもとうとう幕を閉じ、最終結果が発表された。残念ながらノーマルタイムアタック、及びストラトス部門共に1コースずつしか制覇できなかったが、その闘志は他の雑誌には絶対に負けてなかった。今回、応募してきたビデオテープの数がそれを物語っている。サタマガオリジナルカテゴリー、中村杯も大盛況のうちに幕を閉じた。本当にありがとう!!

ノーマルタイムアタック部門

初級

1位 TAC氏 TIME2'37"59 (SF)
2位 成澤智晴氏 TIME2'37"61 (SM)
3位 羽部和久氏 TIME2'37"63 (SM)

中級

1位 佐藤修氏 TIME3'36"24 (SF)
2位 TAC氏 TIME3'36"25 (SF)
3位 秋山智宏氏 TIME3'36"85 (SM)

上級

1位 武田裕之氏 TIME3'11"37 (SM)
2位 檜山一治氏 TIME3'12"52 (SM)
2位 加藤謙氏 TIME3'12"52 (SF)

超上級

1位 TAC氏 TIME3'10"49 (SF)
2位 佐藤修氏 TIME3'10"58 (SF)
3位 羽部和久氏 TIME3'11"50 (SM)

ストラトス部門

初級

1位 TAC氏 TIME2'27"94 (SF)
2位 佐藤修氏 TIME2'28"17 (SF)
3位 瀬戸山博氏 TIME2'28"57 (SF)

中級

1位 佐藤修氏 TIME3'26"42 (SF)
2位 TAC氏 TIME3'26"51 (SF)
3位 瀬戸山博氏 TIME3'27"61 (SF)

上級

1位 市森喜代志氏 TIME3'10"96 (SM)
2位 瀬戸山博氏 TIME3'11"18 (SF)
3位 TAC氏 TIME3'11"27 (SF)

超上級

1位 佐藤修氏 TIME3'10"14 (SF)
2位 TAC氏 TIME3'10"20 (SF)
3位 市森喜代志氏 TIME3'13"33 (SF)

中村杯

初級

順位	名前	タイム
1位	佐藤拓郎氏	TIME52"65
2位	左内大司氏	TIME52"66
3位	越山真二氏	TIME52"68
4位	南波明朗氏	TIME52"69
5位	瀬川潤氏 木村寛之氏	TIME52"70

中級

順位	名前	タイム
1位	畑中直樹氏	TIME1'12"91
2位	水野茂氏	TIME1'12"96
3位	岡田欣也氏	TIME1'13"14
4位	飯村憲仁氏	TIME1'13"29
5位	木村寛之氏	TIME1'13"30

上級

順位	名前	タイム
1位	佐藤修氏	TIME1'05"49
2位	畑中直樹氏	TIME1'05"72
3位	佐藤治氏	TIME1'05"97
4位	木村寛之氏	TIME1'06"09
5位	岡田欣也氏	TIME1'06"12

超上級

順位	名前	タイム
1位	畑中直樹氏	TIME1'06"68
2位	杉山祐一氏	TIME1'06"89
3位	水野茂氏	TIME1'06"91
4位	寺原正人氏	TIME1'07"56
5位	岡田欣也氏	TIME1'07"98

中村杯の商品はコレだ！

1位　開発者サイン入り特製フォトCG・音楽CD・サタマガ特製Tシャツ
2位　開発者サイン入り特製フォトCG・サタマガ特製Tシャツ
3位　サタマガ特製Tシャツ

何と締め切り間際にこんなにきた!!

最終締め切りは3月31日。何と3月30日、そして3月31日の2日間で、単純見積もりでこれまでにきたビデオの10倍以上の応募があったのだ。この恐ろしい事実に、担当ライターの俺は、徹夜続きでヘロヘロな担当編集の千葉ちゃんには悪いが、「逃げよう」と思ったほどだ。(←逃げたやん：千葉)。

この量を見てくれ。これを集計する身にもなってくれ～！ 心の叫びだ。

※SM=セガサターンマガジン　SF=サターンFAN

S.R.C TIMEATTACK CONTEST SPECIAL INTERVIEW

最後の最後、本誌トップタイムの走りを検証する！

大会も無事終了し、最終結果がはじき出された。今回は連載も最後ということで、本誌トップタイムの走りを改めて開発陣に見てもらった。長く、そして熱い戦いの結果がここにある。

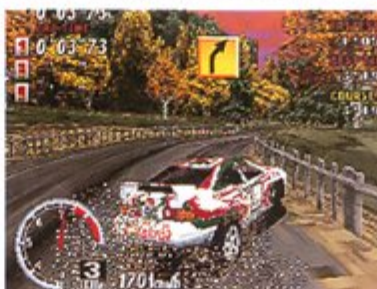
燃えに燃えた中村杯。ATの神、中村氏自らがその走りを斬る！

本誌■中村杯なんですけど、デザートのトップが52秒65だったんですよ。
中村■それとんでもなく速いですよ。
本誌■２位が52秒66なんですけど。１位の方は16歳なんですよ。「中村篤彦殿、〝打倒！ATの神、中村〟と熱く燃えた数カ月間ありがとうございました。（略）」ということです。
中村■65っていうのは相当速いです。
本誌■なんでもリアルタイムで録画したみたいで、38分まで早送りしないとダメみたいですね。あ、あと48分からお楽しみが始まります、と書いてますけど。
中村■なんだろ（笑）。
本誌■ビデオ早送りしましょう。
（中略）
中村■この次はイキそうですね。
堀■あ！ 惜しい！
（中略）
中村■あれ？ なんで最終コーナーで３速に落ちちゃうんだろう？
政綱■なんかブレーキを踏んで落としてるみたいですね。
堀■うわ、本当だ（笑）。わざと下げるんですね。
（中略）
中村■さあきました。お待たせいたしました（笑）。
堀■お！ これはイイ感じだ。
中村■おおおおお！ きたあ！ もう、「出たーっ」って感じでしょうね（笑）。
服部■オイシイですね（笑）。
本誌■48分にお楽しみが入ってるらしいですね。見てみましょう……。あれ？ 何でしょうこれ？
中村■……嫌な予感がするなぁ。
堀■これ中村さんが登場するビデオじゃないですか？
服部■うわ、本当だ（笑）。
政綱■わ！（笑）。
中村■わー、コレ止めましょう！
堀■オイシイ人だなぁ（笑）。
本誌■これが53秒17の走りだ！ なんて書いてありますけど（笑）。
ビデオ中村■えー、まず基本は……。
服部■はっははは（笑）。
中村■はい（ブチ）、次いきましょうか（笑）。……佐藤君、お楽しみは始まりますって、引っ張っといてコレかよ（笑）。
本誌■……というわけで中村杯、最初で最後なんですけど大会を振り返っての感想をひとつ。
中村■いやぁ、もうドラゴンボールと一緒ですね。神様も昔は強かったけど、今はもうザコじゃないですか（笑）。もうみんなインフレしちゃって戦闘力も１兆とか、そのくらいあるはずなんで。でも、最後の最後にドカッとどんでもないのがきてビックリしましたね。あんまり中村杯は人気がないのかなって、内心ビクビクしてたんですけど、結果こんなに送ってきていただいて、ラッキー！みたいな感じで（笑）。
堀■とにかくラインとか近くて、多少自分の走りと重ねることができたんで、余計に凄いなぁって思うことがあって（笑）。ATなのにシフトダウンのテクとか、あれも凄いなと。上級のヘアピンも、ATでも１速落としやるかぁ、みたいな（笑）。そのあたりはビックリですね。
服部■最初は開発の中でも、ハンドルコントローラで開発進めてて、その後パッドになって、またハンドルになって……とまあ、両方イイ感じに調整できたかな、と実感できました。で、走りのほうも、もう僕なんか５秒くらい違うんじゃないかっていうくらいで（笑）。初級なんかも52秒台で周れませんでしたからね。
本誌■では最後の最後に、中村杯発案者であるATの神、中村さんにメッセージをお願いします。
中村■結局、何十万っていうユーザーのほとんどはパッドで、多分パッドでやってる方が多いとは思いますけど。昔からタイムアタックっていうと、限られたテクニックを持ってる人や一部の人の楽しみっていうのが気になってたんで。それが実現できて、しかも、たくさん応募してくれて、それでいてレベルもムチャクチャ高いという、理想の大会になってくれて、非常に〝良かったなぁ〟という感じですか。
本誌■またやりますかね？ ３カ月後くらいに。
中村■そうですね。３カ月とか半年経って、抜き打ちで１カ月ほど募集するかもしれないよーって書いときますか（笑）。
（４月12日セガ本社にて収録）

CS開発本部 服部隆一氏
あくまでクールにまとめる「ラリー」開発者。走りは決して速くはない（本人談）が、その志は誰よりも高い。

本誌ライター 政綱大介氏
今や読者の走りに呆然自失のラリーライター。連載記事を見て、自分を目標にしてくれた人たちに感謝。

CS開発本部 中村篤彦氏
中村杯応募者の予想以上の速さに驚く「ラリー」プロデューサー。現在は秘密のゲームソフトを開発中とか。

CS開発本部 堀修氏
かなり凄腕の「ラリー」開発者。毎回ユーザーの予想以上の走りに驚きを隠せない様子。次回作に熱く燃える。

いやぁ中村杯、やってよかったです。また3カ月後やりますか(笑)(中村)

応募してくれたみんな、本当にありがとう!!

ドラゴンフォース

●セガ●発売中●5,800円●シミュレーションRPG●全年齢推奨

中盤のヤマ場をダイジェストでお届けだ!!

発売から３週間。早い人なら春休みを有効に使ってひと通り解き終えたんじゃないかな。そういう人は「ドラゴンフォースSCRAMBLE」で通な遊び方を試してみてね。で、まだ解き終えてない人はこちらをご覧あれ。なんたって中盤以降のイベントをダイジェストで紹介しちゃうのだ。これらのイベント出現は各々のゲームの進行状況によってまちまちだろうけど、ウェイン君で解いたなら必ず見られる重要イベント。序盤は陣取り合戦でSLG色が強かったこのゲームだけど、後半へ進むにつれRPGっぽさが増してきてハマること請け合いよ。どこか途中でつまずいている人はぜひ参考にしてみてね。

ティリス誘拐事件

大陸もほぼ制覇し八戦士探しもあと少し。と思っていた矢先に大事件／　なんとティリスがリスキーマの魔の手に落ちてしまったのだ／　一目散に救出に向かうウェイン。だがティリスが人質とあってはリスキーマに指一本出せない。じわじわと、しかし確実に痛手を負っていくウェイン。が、しかし／　どこからともなくゼノンが現れティリスを救ってくれたのだ。ゼノン感謝／　あとはリスキーマをブチのめすだけだぜ／

真綿で首を締めるような攻撃に耐えるウェインに救世主(!?)ゼノンが！

兵士どもよ。城に帰って
ウェインに告げるがいい。

リスキーマに捕われ、張り付けにされたティリス。なんて卑劣な真似をするんだ、リスキーマ！

いつか必ずきさまを
冥府へ送ってやる。

おお、ティリス。
無事だったか。

ゼノンによってティリスは解放された。ウェインは怒りのままにリスキーマを成敗、一件落着したのだ。

▼超お便利／　アイテムは、ココで探せ!!

名　称	取得場所
マルスギア	ハ、フ、トリ、ガ、ヒ、ブ、ジ、デル、アイ、メ
ソウルバスター	フ、イ、トリ、ヒ、ブ、ジ、エタ、デル
サイコソード	ハ、ガ、デド、メ
草凪	フ、ヒ、ブ、ジ、アイ
月光	フ、イ、ヒ、ブ、ジ、エタ、アイ
神威	ロイ
魔神の斧	フ、トパ、ヒ、ブ、ジ、ガス、ロウ
イグニスの斧	サ
大地の斧	フ、ボ、ヒ、ブ、ジ、アイ
ジャベリン	ハ、フ、トア、トリ、ガ、ヒ、ブ、ジ、デル、アイ、メ
バトルスピア	ハ、フ、トア、トリ、ガ、ヒ、ブ、ジ、デル、アイ、メ

名　称	取得場所
デスクロー	トパ、ボ、ガス、ロウ
プラズマクロー	ラ
加護の楯	フ、トリ、ヒ、ブ、ジ、デル、アイ
身代わりの楯	フ、トリ、ヒ、ブ、ジ、デル
将軍の鎧	イ、エタ、トラ
ゴッズアーマー	フ、トア、ヒ、ブ、ジ、アイ
軍神の守り	フ、トア、ヒ、ブ、ジ、アイ
女神の涙	ム、オエ、ク、トラ
トゥールの指輪	デン
エメロード	ム、オエ、ク
ジュエルロッド	フ、ム、トア、ヒ、ブ、ジ、オエ、ク、アイ
ミラクルロッド	トラ
ミストラル	オイ
頭領の腕環	イ、エタ

※ハ=ハイランド、フ=ファンダリア、ム=ムーンパレス、イ=イズモ、トア=トラッドノア、トパ=トパーズ、ボ=ボザック、トリ=トリスタン、ガ=ガーフィールド、デド=ディード、ヒ=ヒロイック、ブ=ブラッドリィ、ジ=ジーナ、オエ=オーヴイエ、ク=クレストア、エル=エルメント、エタ=エターナル、ロイ=ロイヤル、デン=デイナン、アグ=アグニウス、ラ=ライトニア、ガス=ガスペール、ロウ=ロウラン、サ=サーディア、ガラ=ガーランド、アン=アンビ、トラ=トランバン、ニ=ニケラル、ミ=ミケラル、アイ=アイネス、オイ=オインツ、メ=メリウェル

名　称	取得場所
兵法の書	ハ、イ、トリ、ガ、エタ、デル、アン、ニ、ミ、メ
古代の書	ハ、フ、トア、ボ、ガ、ヒ、ブ、ジ、アイ、メ
人徳の書	ハ、ム、トパ、ガ、オエ、ク、ガス、ロウ、メ
アステアの心	ハ、ム、トア、トパ、ボ、トリ、ガ、オエ、ク、ガス、ロウ、デル、アン、ニ、ミ、メ
竜騎士徽章	ガラ、アン、ニ、ミ
戦士の徽章	ハ、フ、ム、イ、トパ、ボ、トリ、ガ、ヒ、ブ、ジ、オエ、ク、エタ、ガス、ロウ、デル、アン、ニ、ミ、アイ、メ
騎士徽章	ハ、フ、ム、トア、トパ、ボ、トリ、ガ、ヒ、ブ、ジ、オエ、ク、ガス、ロウ、デル、アン、ニ、ミ、アイ、メ
弓徽章	ハ、イ、トア、トパ、トリ、ガ、エタ、ガス、ロウ、デル、アン、トラ、ニ、ミ、メ
魔導徽章	ハ、フ、ム、イ、トパ、ボ、トリ、ガ、ヒ、ブ、ジ、オエ、ク、エタ、ガス、ロウ、デル、アン、トラ、ニ、ミ、アイ、メ
僧兵徽章	ハ、ム、イ、トア、トパ、ボ、トリ、ガ、オエ、ク、エタ、ガス、ロウ、デル、アン、ニ、ミ、メ

名　称	取得場所
飛行徽章	トリ、デル、アン、トラ、ニ、ミ
怨霊徽章	エル、アグ、アン、ニ、ミ
獣戦士徽章	ボ、アン、ニ、ミ
ドラゴンの像	ハ、フ、ム、イ、トア、トパ、ボ、トリ、ガ、ヒ、ブ、ジ、オエ、ク、エタ、ガス、ロウ、デル、アン、ニ、ミ、アイ、メ
アステアの像	ハ、ム、トア、トパ、ボ、トリ、ガ、オエ、ク、ガス、ロウ、デル、アン、ニ、ミ、メ
誠実のコイン	ハ、フ、ム、イ、トア、トパ、ボ、トリ、ガ、ヒ、ブ、ジ、オ、エク、エタ、ガス、ロウ、デル、アン、トラ、ニ、ミ、アイ、メ
勇気のコイン	ハ、フ、ム、イ、トア、トパ、ボ、トリ、ガ、ヒ、ブ、ジ、オエ、ク、エタ、ガス、ロウ、デル、アン、トラ、ニ、ミ、アイ、メ
友情のコイン	ハ、フ、ム、イ、トア、トパ、ボ、トリ、ガ、ヒ、ブ、ジ、オエ、ク、エタ、ガス、ロウ、デル、アン、トラ、ニ、ミ、アイ、メ

ゼノンの末路は…

ティリスの救出に一役買ってくれたゼノン。しかしその誇り高き精神は、魔剣エクリクシスによってしだいに侵されていった。そして致命的な出来事が！　ゼノンはその魔剣の力によって、ともに戦ってきたユリシスを自らの手で殺してしまったのだ！　悲しみと怒り、そしてエクリクシスによってますます自我を失くしていくゼノン。ウェインとの最後の決戦に破れた彼は、自分の命をかけてエクリクシスを封印した……。

自分の意志とは裏腹に血を求める魔剣がユリシスを襲う！　ついに同志を殺すはめに……。

自らの死をもってエクリクシスを封印したゼノン。彼の最後は騎士の誇りに満ちていた。
影の塔には…

トパーズの北西にある影の塔。その後、参謀ノルンの調べでこの塔とフレスト卿がなんらかの関係があると知り、一行はその塔へと向かった。塔に足を踏み入れると、中にはまばゆい光に包まれた人の影が！　彼こそは女神アステアの使徒ラムダだった。彼はフレスト卿を次元の狭間から救うためにここにいるという。そしてウェインが八竜の戦士と知り、フレスト卿救出後仲間になってくれることを約束してくれた。

思念波でフレスト卿を次元の狭間から呼び戻そうとするラムダ。彼はいったい何者か!?

その後の会見で彼の正体が！　邪神マドルクの慈愛の心が創り出した男、それがラムダだ。
竜人グィンガルとの出会い

ハイランドの西にある山の中。そこにひっそりと隠れるかのように１人の竜人の姿があった。相手が相手だけにウェインは戦いを挑むが、戦闘中にも彼から戦う意志は感じられなかった。それもそのはず、竜人グィンガルは破壊のための究極の生物である自らの存在に悩んでいたのだ。悩んだ末ルインリッジ山脈の結界を破り、彼は追われる者としてこの山中に身を潜めていた。後日ウェインの前に姿を見せた彼は、破壊のみの竜人が種として不完全でない証としてウェインとともに戦いを決意する。

残忍と恐れられる竜人。しかし彼からはその残忍さは感じられなかった。
グィンガルに戦う意志はない。それもそのはず彼は逃亡者だったのだ。
後日ウェインの前に現れたグィンガルは逃亡の理由を語り、ともに戦うことを決意する。

竜人ザド

グィンガルと星竜の八戦士抹殺のため現れた竜人ザド。さすが破壊のための生物、その強さに圧倒される。

逃亡竜人グィンガルを殺さんとするザド。しかも何者かに八戦士抹殺を命じられていた。

キャラ別イベント紹介

話がわかりやすいウェインで紹介してきたが、他の５国王にもさまざまなイベントがある。ここで少しだけ紹介してみよう。

ティリス

彼女の場合、ゴンゴスとの同盟の際に他では見れないようなゴンゴスの顔が見れるのが楽しい。またリスキーマの誘拐イベントでは、ティリスの代わりにライオーネがさらわれてしまう。なぜならライオーネが「次期女王よ！」と、のたまわってしまうため、リスキーマが間違えてしまったわけだ。しかもこの時のライオーネの婚約者パーシルが泣かせて（笑わせて？）くれるよ……。また、この誘拐イベントの時に救出に現れるのが、ゼノンではなくウェイン。かっこいいとこばっかり見せるもんだから、ここで負けじとゴンゴスが雲隠れしちゃうってのも、単細胞なゴンゴスらしくていいぞ。

ゴンゴスのデレデレ顔。彼がこんな顔を見せるのは後にも先にもこの時のみだ。

誘拐イベントはライオーネがさらわれる。なんかドタバタ喜劇を見ているような展開。

レオン

彼の場合はストーリー的にちょっと違った部分が楽しめる。まずはゼノンイベント。本来なら彼はユリシスを殺してしまったのちに（戦いがあるないは別として）自害してしまうのだが、レオンでプレイするとユリシスは瀕死の状態ながらも生き残るのだ。そしてゼノンに辛抱強く語りかける。かくてゼノンは戦いに身を投じることをやめて去っていくのだ。また、オープニングで登場するゼノンの師匠カザブだが、フレストに聞いた影の塔に行くと、なんと彼がいたりするのだ。「おまえの拳はまだまだだ」と罵倒するカザブ。しかもラムダとも古い友人だという。カザブの正体はひょっとして……!?

一風変わったゼノンイベントが楽しめる。カザブのジジイにもビックリだぜ。

✹ギデオン&グレイス、強大な力の理由は…

影の塔でのラムダとの謁見直後、ギデオンとグレイスがゴルダーク軍を抜けたとの知らせが入った。驚くウェインの前に噂の2人が出現!心構えもないまま戦闘となってしまった。なんとか撃退はしたものの、すぐまた彼らと遭遇するはめに!万事休すと思ったその瞬間、そこにラムダとフレスト卿が!300年前の昔話(!?)に興じる4人。その会話からすると、フレスト卿を次元の狭間に飛ばしたのは他ならぬマドルクで、その頃はラムダはマドルクとともにいたらしい。ともかく立ち話もなんだと城に戻ってから再び話すことに。

ラムダとフレスト卿の話では、ギデオンとグレイスは妖魔3戦士のうちの2人であり、今の姿は仮の姿でしかないらしい。本来はもっと強いというのか!? そしてラムダがマドルクの分身であること、フレスト卿が先の大戦で8人の超戦士であることも知ったのだった。さらにフレスト卿は過去八戦士であったミラルに会えと話す。時空を超えての戦いに武者震いすらするウェイン達だった。

2人がゴルダーク軍を抜けたと聞いた矢先、2人がウェインの前に!お早いご登場で。

パッチグーなタイミングでラムダ&フレスト卿が到着。でも話が全然見えないな。

詳しい話は城で。なんだかとてつもなく壮大な話になってきたみたい……。

過去の超戦士が犯した過ちを繰り返すなと話すフレスト卿。ラムダが仲間に。

✹ハヤテ&シロウとの再会

そういえば森で襲ってきたシロウとその師匠ハヤテは今どこにいるのだろう? ふと思い出し、ウェインは以前彼らと出会った場所へと向かってみた。やはり彼らとはそこで出会えた。一度は戦うことになるものの、ウェインの実力と真意を知り、力を貸してくれることに。どうやらこの戦争のウラでハヤテと因縁のある男が絡んでいるらしい。なんにせよこれで心強い味方がまた1人増えたのだ。腰巾着のシロウももちろん一緒だ。

忍者らしく木の葉に紛れるようにたたずむ2人。今回はハヤテとも対決だ。

ワンポイントアドバイス

ここまで見てきてわかるとおり話は徐々に大きくなっていく。戦争の舞台裏が1つ語られるごとにRPG色も濃くなり、その度に出会う敵も強くなっていくのだ。今までのように適当に戦闘していくわけにはいかなくなる。話が中盤を過ぎたかな、と思ったら育てたい武将を決めて計画的に配置し、集中的にとどめを刺す役に用いてレベルアップを計ろう。また、仲間になってくれるグィンガルやハヤテ達をなるべく早期に捜し出すのも1つの手だ。それと、最初から「星竜の八戦士!」と言われているのだから、最後の決戦には当然その8人で戦うことになるのは目に見えている。それだけに八戦士のレベルアップもできる限り行ったほうがいい。その際、あまり使えそうもない兵種を持っている武将には(ティリスとかね)、兵種勲章を与えて強い兵種(ドラゴラムなど)に切り替えて育てていけば、かなり戦いやすくなるはずだ。

ジュノーン

女であることを気取られないように細心の注意を放つジュノーン。戦いに勝ちレオンを捕虜にしたまでは良かったが、コソドロよろしくジュノーンの部屋に侵入したレオンに、こともあろうに素顔を見られてしまう。しかもレオンはまんざらでもない様子だし……。今後のジュノーンの女としての春を期待させるイベントだぜ。しかし自分に厳しいジュノーンは他人にも厳しい。ゴルダークに攻め入られ、王としての自信を失くしたウェインにキツい一喝を入れてくれる。「お前を信じてきた部下の気持ちを考えろ」だの「甘ちゃん」だの……。確かにこの時のウェインは「甘ちゃん」にしか見えないけど、そんなにハッキリ言わなくても……。

レオンに素顔を見られ怒るジュノーン。この時紋章が発動してくれたのが救いだった。

すっかり自信を失くしたウェインにキツイ一喝。でも元気になったし結果オーライか。

ゴンゴス

直情的な彼はハイランドでウェインに会った途端、虫が好かないと戦闘に。結局ウェインの根性を認め共同戦線を張ることになった。が、しばらくしてウェイン行方不明という一大事が。結果ハイランドの武将達はゴンゴスに軒下を借りることになったのだ。それにしてもゴンゴスの惚れっぽい性格には困りもの。ティリスを見るなりプロポーズ、彼女は思いっきり面くらってしまった。しかもその後も事あるごとにせまるもんだから、ついにティリスも「女王なんかならなきゃよかった!」と隠居生活に入ってしまうのだ。が、その直後、ティリスがゴルダークの強襲にあったとの知らせが!! 好きな女をさらわれ打倒ゴルダークを決意するゴンゴス。彼の思いがティリスに届く日は来るのか!?

突然のウェイン行方不明事件。単身ファンダリアに乗り込んだ彼は今どこに……。

うんざり顔のティリス。彼女のこんな顔はめったに見れそうもない。

✹三種の神器を手に入れろ！

邪神というだけあって、マドルクは生身の人間では太刀打ちできない存在。だが、この世に彼を倒すために1つだけ武器があるという。そう、それがドラゴンフォースなのだ。星竜ハースガルドの力が宿るというその究極の武器は、やはりなまじなことでは手に入れることはできない。大陸内にある女神アステアの神器をすべて手に入れたその時、その封印は解かれるという。三種の神器は神殿の奥に納められているが、その神殿に入れる人も決められているのだ。しかし、この組み合わせが意外に難しかったりするんだけど……。

森の神殿

ボザックの南にある神殿。ここには月の杖が納められているという。中に入れるのは「水の慈しみを持つ者」「炎の激しさを持つ者」「森のおおらかさを持つ者」の3人。「森の～」は誰だかすぐにわかるとして、あとの2人は意外や意外……。

お次は誰かって、そりゃもうグレイスよ。竜人2人を連れてご登場。

岬の神殿

ムーンパレスの北東にある神殿。ここには太陽の腕輪という神器が納められている。入れるのは「風の奔放さを持つ者」「大地のたくましさを持つ者」「雷の猛々しさを持つ者」のみ。この3人はいったい誰のことを指しているのか、よーく考えよう。

あっさり入れるわけはなく、ギデオンと竜人2人が待ち受けている。

雪の神殿

雪と付くだけあってロシアを思わせるトリスタンの北にある神殿。ここには星の宝刀が納められ、入れるのは「天のやさしさを持つ者」「光の強さを持つ者」の2人だけ。「光の～」は当然といえば当然の人。が「天の～」に当てはまる人にはビックリだぜぃ。

最後の敵とお初の出会い。序盤から話には出ていた人なんだけどね。

宿敵！ ゴルダークとの対決!!

三種の神器探しと前後してはいるが、いよいよ待ちに待ったゴルダークとの決戦だ！ 奴はイヤミったらしくウェインの実力を見るため1度一行の前に現れる。この時は負けても構わないが、ゴルダークが機来たれり、と突進してきた際には絶対に勝たなければならない！ しかし城だろうと何だろうと蹴散らしてくるからすごい…。

出向いてくる

わざわざウェインに自分の力を見せつけようと現れるゴルダーク。

猛突進で向かってくるゴルダーク。この戦い、絶対に負けられない！

おまえにならば
負けて悔いはない。

立てるか、ゴルダーク。
手を貸そう。

ウェインとの戦いに破れながらも、どこか満足そうなゴルダーク。そして、とある敵と一戦交えた後で、彼の口から意外な真実が語られた！

紋章が!!

こ、これは星竜の紋章！

ミカヅキ

旅から戻り王位を継いだミカヅキは、まずは隣の城に出向いてみた。が、そこには宿敵キョウエンが！ しかもキョウエンはミカヅキのかつての想い人、マドカを殺したというのだ。憎しみのあまりキョウエンに刀を向けるミカヅキ。だが、すんでのところで彼を取り逃がしてしまう。

ある日ミカヅキはかつての友ハヤテの弟子シロウの強襲を受ける。ハヤテの力を借りたいと考えたミカヅキはもう1度そこへと出向き、ハヤテとの再会を果たした。ハヤテの恋人だったマドカ……。彼女はハヤテをかばってキョウエンに殺されたというのだ。キョウエンを憎むハヤテは奴を野放しにはできないとミカヅキとともに戦うことを決意したのだ。

冷たくなったマドカを抱き悲しみにくれるハヤテ。キョウエン、貴様だけは許さん！

そして 邪神マドルクが……

ようやく全員揃った星竜の八戦士。ここまでの道のりには辛い戦いや悲しい出来事がたくさんあった。ともすれば（プレイするのに）挫けそうにもなったことも……。しかし、もうここまでくればあとはきっと大決戦を残すのみだろう。とはいえここまでのプレイでは、マドルクの目覚めの前触れである地震などは体験したものの、いっこうに彼の姿は現れない。出てくるのは妖魔三戦士以下、魔物ばかりだ。本当に邪神マドルクはいるのか、そしてマドルクの復活はあるのか、それは自分の目で確かめてみよう！

ドラゴンフォース★★★情報缶★★★

今回も特別企画で送るこのコーナー。インタビューを読んで通な遊び方を知ったなら、キャラコンで思い入れをぶつけてね。

残りわずかのこのコーナー！ 最後を飾るキャラコンに応募求ム！

半年にわたってお届けしたこのコーナーも、あと２回を残すばかり。ゲームも立派に発売されたことだし、コーナーも無事に終了できそうだわ。終了間際の今となっては、右の２人の紹介ができなかったことだけが心残り。でもまあ、この２人に関しては皆さん自身でプレイして確かめてくださいね。

さてと、今回も特別企画状態でお送りしますね。まずは前号では紹介しきれなかったパンちゃん、はっちゃんのインタビュー。今回は開発者が語る通な遊び方情報を載せてみました。参考になるとよいのだけれど……。また、最終回には皆さん自身によるキャラクターコンテストの発表を行う予定。ゲームをやり込んだ皆さん、通なキャラへの清き１票をお待ちしています。

おとなしそうな顔に似合わずこまっしゃくれたガキ、レイナート君。

悪の権化かと思われていたゴルダークおじさん。それでも怖いな。

パン吉&はっしーの 通な遊び方コーナー

今回は2人のオススメの楽しみ方を紹介。より深いドラゴンフォースの世界へどうぞ。

編：制作者としてはどう遊んでもらいたいですか？
はっしー：キャラに愛情を持ってプレイしてほしいというのはありますね。
パン吉：私は必死にソマリオン育ててました。最終的にはこういったキャラはあまり使えないんですけど、彼とロウ、リンクとかを育てるのもいいと思いますね。あと僧侶系も通好み。
はっしー：初め使えない奴が後でグーンと伸びたり。結構いるんですよ。たぶん使わないだろうけど育てるとおいしいというのが。
パン吉：あと私としては盗賊を育ててほしいなと。盗賊って技が２つしかないんで基本的に使えないんですけど、盗賊技って相手の技を一定時間撃てなくしちゃいますからね。で、あとは兵士でやっつけちゃうとかね。あとキャラによっては技を１つしか持ってないんだけどやたらと強いって奴もいたり、初めは技を全然持ってないんだけど育てると技を覚える奴もいる。逆に初め技を持ってるんだけど育てても技を覚えないキャラもいたり。そうそう、キャラの因縁関係は探すと結構出てきて楽しいですよ。普通見れないセリフなんかもありますし。
はっしー：ドクロ党とかってどこのシナリオでも出てくるから、結構いろんな人と因縁があったり。
パン吉：ドクロ党ってナイスタイミングで来るからねぇ。本当は経験値稼ぎなのに、１人で端のほう守ってると来たりするから。
はっしー：端のほうで異常に強い奴が育っちゃったりして（笑）。
パン吉：ボルガノとかも最初のわりに結構強くて。実は私が最後にチョロッと強くしてしまったんですけど。あれはウェインの序盤のヤマですから。そこまではサクサクっと進んでも、ボルガノのところで１回止まってほしいなと。
はっしー：ボルガノも実は因縁が多いんですよ。女の子とだと結構しゃべるんで、別の場所を回って女の子捕まえてから喧嘩すると面白いかもしれない
パン吉：あと兵種勲章とかのアイテムも、ある城では見つかりやすいという特殊アイテム指定があって、大陸32城のうちのここにしかないというのがあります。逆に見つけてしまうとたくさん手に入ってしまうと武将会見で10回同じことやってれば「ここにこんなアイテムがある」というのを３回くらいは言ってくれる（笑）。あるよって言われたらひたすら探す。
はっしー：みんなで探して全然築城しない（笑）。
パン吉：築城はバカにできないんですよ。築城やっていかないと弱い。
編：兵士の数が追いつかなくなっちゃうんですよね。
はっしー：キーにする城は絶対やらなきゃダメ。
パン吉：90人とかしか持てないと辛いですよね。後半だと１人で終わってしまいますから（笑）。
はっしー：グラフィックもなかなか見れないものがあるんですよ。幻の雪原とか湿地とか……。
パン吉：雪原はトリスタンのほうとかでたまに。本当に幻なのは廃城。これは偶然あたらないと。
はっしー：敵が廃城の上に偶然いる時攻め込まないと見れない専用グラフィックがあったりして（笑）。

ゲームの人気ぶりに大満足の２人。しかしひと休みしたらまた新たなゲーム制作が待っているのだ。

キャラクターコンテスト

やっぱりシメはこれでしょう。皆さん、待ちに待ったゲームの感想はいかかでしたか？　きっと実際にプレイしたらお気に入りのキャラも変わったはず。ということで、「発売後だからできるキャラクターコンテスト」を開催しちゃいましょう／　アナタのお気に入りのキャラをハガキに書いて送ってくださいね。応募は１つのハガキにつき３名までOK。発表は最終回に男女に分けてする予定です。できればひと言メッセージもあるとよりグッド。採用者にはプレゼントも用意してます。特に思い入れのあるキャラ、見落としがちな隠れたキャラにもアナタの愛の手をさしのべてやってください。たくさんのご応募、お待ちしてま～す／

質問コーナー解説

こうして今まで書いてきたけど、中にはどうしても解けない人もいるはず。そういうアナタのためにも質問コーナーを開設します。アナタの質問にパン吉＆はっしーが懇切丁寧にお答えします。ゲームが解けなくて悩んでいるアナタ。悩みをこのコーナにぶつけてみませんか？　宛先は隣を見てね。

イラスト＆おたより大募集

コーナーが終わるといってもほしいのが皆様からの愛のお手紙。解いた感想やその他を送ってくださいね。もちろんイラストもまだ募集中。それぞれのお手紙の宛先は、

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1（引っ越しました）セガサターンマガジン編集部「ドラゴンフォース・スクランブル」係まで。５月の上旬までが採用範囲内に入ります。

ムーンパレス超特急　第26話
～ぷりんせす危機一髪～

困ったなァ みんなと はぐれちゃった

ココは ドコなの かしら？

ぱん吉
システム上の予期せぬバグに苦しめられたパン吉氏。それだけにこのゲームの隅から隅まで知り尽くした男だ。

--閑話休題--

編：さて、お２人のオススメのキャラは？
はっしー：まずウェインでやってもらえば、何で戦争が始まったのかがわかります。で、それを裏から見てるのがレイナートとゴルダーク。だからこの２人はクリアしないとプレイできないようにしたんです。だからどっちかでやってもらって、あともう１回好きなキャラでやってもらえれば幸せかな。
パン吉：僕はミカヅキ。
はっしー：シミュレーションとしては一番辛くて、まあ面白いかな。
パン吉：でもゴンゴスの軍団に強いんですよ、実は。侍だから獣人をメッタ切りに（笑）。
はっしー：ゴルダークはまあ……（笑）。
パン吉：ちょっと驚く。
はっしー：いきなりオチから始まっちゃって（笑）。
パン吉：意外とジュノーンでやる人も多いみたい。
編：顔が見たいがばっかりに。
パン吉：そうそう、すぐ見れちゃうんですけどね。そういえば、ミカヅキシナリオのキョウエンの城ははっしーでしょ？
はっしー：うん。
パン吉：あれはとてつもなく強い／　あれはまずゴンゴス側にいってちょっと寝かしておくんですよ。いきなり上に行くと大変なことになっちゃう。あれが実は壁なんです。ちょっとだけ制作者が善意をもって（笑）。いきなりゴルダークと戦うのはちょっと酷ですからね。でもって、ゴンゴスとレイナートとミカヅキって１つの城に集中するじゃないですか。それだけでも辛いのにこっちからはゴルダークが攻めてきた日にゃあ。ミカヅキの攻略はキョウエンを怒らせないという、一応これがポイントですかね。
はっしー：レイナートがまた凄いんですよ（笑）。裏設定ばかりで。基本的にウェインのストーリーを横から見た、という作りにしたかったんです。だから逆に何もしなくても前に進んじゃう、と。
パン吉：そうなんですね、実は。
はっしー：それはそれで２回目だからいいかなと。
パン吉：何もしないでもシナリオは進むけど弱いんですよ。勝てるのかコレは、という。レイナートでやったらとにかく自分だけでもレベルアップ（笑）。そしてレオンのところでハマる。最後にレオンとかを残していると行けなくなっちゃうんで、大変なことになっちゃう。シナリオ観賞用ですよね、あのシナリオは。全体像が見える。彼だけシナリオ的にも血筋が……。いつのまにそんな魔人が（笑）。
編：最後に一言お願いします。
はっしー：自分に合うキャラクターが必ずいると思うので、ぜひ思いっきり。感情入れてもらった分だけ楽しめると思います。
パン吉：とりあえず８シナリオと言わないまでも４つか５つくらいはやってほしいですよね。シナリオごとに違いますし、イベント量とかでも苦労してますので、できれば。細かいところにもこだわってますので、やっていただければ嬉しいですね。
編：どうもありがとうございました。

はっしー
彼の偉大なる創造力が、この壮大な物語を生み出したのだ。みんな、彼の頭に感謝してプレイしようぜ。

LUNAR
SILVER STAR STORY
EXPRESS

着々と完成に近づいてきた「LUNAR SILVER STAR STORY」。今回は、久々に制作サイドのスタッフの方々に、進行状況などを聞いてみた。サターンのRPGにまたひとつ名作が生まれそうな予感。

●角川書店
●8月発売予定
●6,800円
●RPG

完成間近!? というわけでインタビュー決行だ!

このコーナーが始まった頃にはシナリオすらも完成されてなかったサターン版「LUNAR」。しかしここへきて完成まであと一歩というところまでこぎ着けた。もはや移植とは言えない全面改訂の中でこれは意外にも早い仕上がり（まあ待ってる身には長いんだけどね）。そこで今回は、ほぼ完成記念(!?)として宮路社長&重馬氏にインタビュー決行! ゲームにかける意気込みと苦労話が存分に聞けそうだ。

佐藤 肇氏イラストコーナー

今回は魔法都市ヴェーンの様子を紹介してみよう。空中に浮かぶ都市であるヴェーンは、魔法力の結晶であるにとどまらず、魔法が生きるルナ世界の象徴とも言える。それだけにこの町にあるすべてが他のどの町よりも発達していなければいけない。佐藤氏はその様子を下のイラストのように表現している。もちろん、そのアイデアはゲーム中にも生かされているのだ。

ヴェーンのビジュアルシーン。ルナ世界の魔法の頂点に立つ都市の悠然たる登場シーンだ。

これが魔法ギルドを有するというヴェーンの町並み。あちこちに魔法の匂いがするのが特徴。

ヴェーンの魔法ギルドのイラスト。どことなく荘厳で崇高な雰囲気をうまく表現している。

ヴェーンの町は魔法の発達はもちろん経済的にも豊かであるはず。町全体が垢抜けている、そんな作り。

戦闘準備画面では

サターン版になって戦闘準備画面もパワーアップ。左上には敵が使う魔法技も紹介されるようになった。より作戦が立てやすくなりそうだ。

今回は敵の居場所もわかるので、逃げることもできそうだ。

戦闘シーンに使われるアイコンは、まだ制作中のもの。完成版ではさらに洗練されたものになるらしい。

敵と遭遇して初めてその数がわかる。ヤバそうなら逃げよう。

戦闘画面いろいろ その2

前回に続き今回も戦闘中の魔法攻撃のグラフィックを紹介。とかく単調になりがちな戦闘シーンのイメージを一掃してくれるのが、魔法攻撃のハデなグラフィックだろう。こういった戦闘シーンもサターン版になってパワーアップした感がある。

呪文を唱えると周囲の空気に歪みが! これはいったいどんな攻撃を見せてくれる魔法なんだろうね。

再び決行 宮路社長&重馬氏インタビュー!!

徐々に全体像が見えてきた「LUNAR SILVER STORY」。今回は久々に、制作の要、シナリオの重馬氏とゲーム アーツ宮路社長に、近況をうかがってみたぞ！

すべてを新しく制作中だ!!

――現状での制作状況を教えてください。
宮路　もうこれは移植を通り越して新作並みに作り変えているのでとても大変ですね。アニメシーンも「LUNAR」以上の量とクオリティでやっていますし、シナリオも全部違う。

重馬　シナリオは、最初はこんなハズじゃなかったんですけど、村人のセリフも含めて全部書き直し。もちろん前作の使える部分とかシチュエーションが変わってない部分に関してはニュアンスは変えていませんが、基本的には全て手を入れてます。やっぱり今見ると稚拙なセリフとか、もっとこうしたらいいのにというところを放っておけないんです。それで結局全部直すハメに……。1人1人のキャラクターについても、前回もう1つ描ききれなかった部分もあるので、そのへんを一生懸命描いてる途中ですね。
宮路　そういう意味では新作を作っているのと同じ。僕から1つお約束できそうなのは、ゲームって最後まで完成しないと自信をもって言えないのですが、シナリオに関してはこれまでのRPGの中でも面白い、十分満足できるシナリオになってくるんじゃないかなと……。その手応えは感じてますね。アニメのコンテなんかも非常に泣けるしね。
――アニメシーンは何分くらい入るんですか？
宮路　ちょっとまだ確定していないけれど40分くらい。量的には結構ありまあすね。
重馬　今のコンテの長さだと、ほぼ「LUNARII」の時と同じですね。ただ、アニメの表現自体は「LUNARII」と方式が違うので、窪岡さんもリキが入ってはるかに凝った絵コンテになっています。いやあ、窪岡さんのコンテが、とても素晴らしい。「LUNARII」の時にかなりすごいなと思ったんですけど、今のコンテを見ると、ああ、あれは随分抑えてたんだなということがよくわかりました(笑)。全開ですね。
――シナリオの後半がかなりメガCD版と変わるということですが。
重馬　後半はそうですね。
宮路　大スペクタクル。
重馬　旧作のメガCD版で皆さんからご不満だったこととか、いろいろお手紙をいただいてますので、そのへんは真摯に受けとめて。盛り上がって、泣けて、最後はほのぼのして、はんわりキュッとして、ゲーム終わった後で外に出て月を見るとですね、あそこで冒険したのかなぁという(笑)。
――前号で声優陣が、発表されましたが。
重馬　レイクがいいですよ、レイクが。レイクがいい、大塚明夫さんが素晴らしくいい。録音中にもオチャメなんですよ、あの人。ヒゲを生やしていて背が高くてかっこよくて、まさにレイクという感じですよね。若手の声優さん、氷上恭子さんとかにチャチャいれるんですよ、不良中年が、という感じで(笑)。実に楽しそうにチャチャを入れて、そのへんがレイクとまったくイメージが一緒で、見ててよかったですよ。

――主役のアレスとルーナについては？
重馬：ええ、石田彰さん氷上さんともども、とてもよかったですね。今回のコンセプトとしてメインキャラクター達はできる限り若い、キャラの実年齢に近いフレッシュな方々を基本に置いて、ワキを固める人がシブい人でガチッと固める。これは成功したと思いますよ。ジェシカの池澤春菜さんとかもとても雰囲気出ていましたね。
――ルーナが井上喜久子さんじゃなくなったんですね。
重馬　もちろん井上さんはよかったんですけど、心機一転、メガCD版からサターンへ移行するので、できるかぎり旧作の色を残さないようにしようと。本当に全部心機一転、もういっぺんがんばりますよという意味です。
宮路　いいと思いますよ。あとキャラクターがイキイキと話をするような感じで作ってます。今回はキャラのフェイスがずいぶん変わるんです。いくつかパターンを持っているんですよね。
重馬　そうですね、表情が変わる予定なので。
――最後に一言お願いします。
宮路　今年の夏、1番期待されるロールプレイングだと自負してます。そういう気持ちでやってますので、お楽しみに！

アニメビジュアルのミア。このクオリティのビジュアルがいっぱい。

プロデューサー
宮路洋一氏
㈱ゲーム アーツの代表取締役。今回の「LUNAR」の制作総指揮をとる、とっても忙しいお方。

シナリオ担当
重馬　敬氏

第1作目から「LUNAR」シリーズのシナリオを手がける。新たにシナリオを書き起こし奮闘中。

●爆炎魔法

まず最初に敵の中心に小さな炎の輪が出現。こんなちっちゃいんじゃ大した攻撃は期待できないかと思いきや……。

目を見張るほどの火柱があちこちから立ち登る！　爆炎魔法の中でも強い部類の魔法だ。敵全体に使用可能。正式名称は……？

●氷撃魔法

呪文を唱えた後、エネミーが薄水色のヴェールに包まれる。これで目標確定だ。そしてこの後……。

下方から現れた氷の化身のようなものが食いつかんばかりにエネミーを攻撃！　上から氷の塊も！　敵1体に使用可能な魔法らしい。

レッドカンパニー西の市通り!!

サクラ大戦が私の最初の名作になればいいな……

本誌■まず、プロフィールからお聞かせください。
森田■はじめは建築士になろうかと思って、建築関係の専門学校に通っていたんですよ。で、1年半ぐらい行ってて、何か違うと気付いたんです。僕は昔から小説家になりたかった、ならなきゃいけないんだって……。じゃあ、どうしたらなれるんだろう？　とりあえず小説を書いている人に会えばいいんじゃないかって、広井王子のところに押しかけて行ったんです。最初はアポイントをとっていなかったために門前払いをくらったんですけど、その後自分で書いた原稿をレッドに送ったら会ってくれるといわれたんです。その時はまだこういう業界、レッドカンパニーに入るとは思っていなかったんですけど……。で、会ったその日に「来い」といわれて、「ハイ」という返事、それだけで決まっちゃったんです。その当時は、まだ学校に通っていたんですが、これを機に辞めちゃったんです。でも世の中には、その日に会った若造を会社に入れちゃう人がいるんだなぁと、ちょっと感動しましたけど。レッドに原稿を送った時点で、「こいつは入社希望なんだな」と扱われていたらしくて、トントン拍子に話が決まったんです。

企画制作部　構成・脚本
森田直樹氏

「サクラ大戦」ではプランナーとして大活躍。ゲタを愛用する古風なお方だ。

本誌■小説家に会おうとして、広井氏のところに決めたのは何か理由があるのでしょうか？
森田■ほかの作家さんはどうやったら会えるのかわからなかったんです。でも、広井は会社を作ってて、レッドカンパニーに行けば会えるんじゃないかと思ったからなんです（笑）。一応住所を調べて、とりあえず浅草まで行けば見つけられるんじゃないかって考えて、雷門まで行きまして、それから探しました。
本誌■レッドで最初のお仕事は？
森田■事務所の引越しでした（笑）。ですからはじめは引越し要員として雇われたのかな、と思いましたよ。それから半年は無我夢中で、あまり記憶がないんです。パソコンも使えませんでしたからそれを覚えたりしてましたね。あと広井と同行していろんなところに行っていました。そのころから「サクラ大戦」がポツポツ動き出してきたんです。ですから、私は「サクラ大戦」が初めてのゲームに関わった仕事なんですよ。
本誌■レッドに入社されて何年になるんですか？
森田■2年半です。
本誌■現在の活動は？
森田■「サクラ大戦」での私の仕事分は落ち着いたので、現在は作家を目指して鋭意執筆中です。今の目標は自分の名前が付いた本を出すことですね。
本誌■「サクラ大戦」ではどんなお仕事をされたんでしょうか？
森田■「サクラ大戦」に関しては企画の立ちあがりから参加していました。そこで私が担当したのは、世界観の設定やキャラクターのイメージ、性格設定です。あとは、あかほり先生からいただいたシナリオをゲーム用に落としていく作業などです。
本誌■各先生方と一緒にお仕事をされた感想などをお聞かせください。
森田■あんな有名な先生方と仕事をするなんて、当時思いませんでしたよ。で、印象的だったのは、どの先生方もすごいパワーのある方だなということでした。一流の方たちは細かいことにもこだわるし、妥協がない。本当にいい勉強になりました。
本誌■各種設定というのは、どのように考えて生まれてきたものなのでしょうか？
森田■そうですねぇ、ひらめきですかね。「おっ、これカッコイイじゃないか」って。とにかく漠然としたイメージでも、思いついたことをいってみるということが重要だと思います。細かい部分はあとから考えていきます。あとパートナーに金子がいたので、かなりそういう面では助かりましたね。僕にない部分を補ってくれる、本当にいいコンビだと思いますよ。
本誌■設定したものが、絵になってあがってきた時の感想をお聞かせください。
森田■キャラクターに関しては、藤島先生にイメージ以上のモノをあげていただきまして大変感謝しています。メカは永田にやってもらいましたし、信用していましたから問題ありませんでした。ですから、自分で設定したものが動いて喋るフィルムを見た時は感動しました。そういう意味でもスタッフに恵まれましたね。

本誌■最後に森田さんの処女作、「サクラ大戦」について意気込みをお聞かせください。
森田■もう無我夢中でゲームを作りましたから、私の最初の名作になればいいなと思っています。一流のスタッフが一丸となって作った作品なので、皆さんの期待は裏切りませんよ。これをステップに、これからもどんどんいいモノを作っていきたいですね。
本誌■ありがとうございました。

レッド 奥村の営業日誌

左が営業用、右が広井氏のマネージャー業時の名刺。世話人とは聞こえはいいが所詮、丁稚（涙）。

今日は広井さんプロデュースのイベントで金沢に出張です。イベント自体は大成功！　で、今は打ち上げの真っ最中というわけです。さすが金沢は食べ物がうまい。普段の私じゃ到底お目にかかれないようなご馳走に、すべてを忘れそうになっちゃいますが……。

おっと、それよりお仕事お仕事。レッドの営業としては本日お世話になった方々へのごあいさつを欠かすわけにはまいりません！　おお、あそこにおわすは田中公平先生！　「田中先生！　本日はまことありがとうご……」「きたな、越後屋」「は？」「君は時代劇の悪役みたいな声だからね。だから越後屋だ」「はぁ」と突然後ろから広井さんの声。「わはは、おもしろい。よし、今日から奥村は越後屋だ！」。がちょーん!!　……ってなわけで、レッド営業、奥村〈声が悪役〉越後屋です（トホホ）。新しい名詞もできました。お納めくださいお代官さま、山吹色の名刺でございますぅ〜。

追記：インターネットにレッドのホームページができました！　アドレスは「www.red-jp.com です」!!　ぜひ、ご照覧あれ!!　メールもお待ちしていますよ。

連載第7回 アベベ式

セガカラを検証する&炎の対決パート3 カラオケ勝負!!

ういっす、アベベだ。今回は今や日本文化のひとつにまでなったカラオケにスポットを当ててみたい。知人から聞いた話によるとセガカラはかなりマニアックな曲がそろっているらしい。果たして私を満足させる曲があるのか？ ルーム料金はソフトバンク持ちにしてしまえ!! ということで、やってきました池袋GIGO6Fのカラオケルーム。ちなみに収録曲の検証方法は、ヒットチャートミュージックが収録されているのは当たり前のことなので、アニメソングをどれだけフォローしているか、だ。歌本を見ると、噂通り多い。昔のモノから新しいモノまでフォローされている。しかし内容にバラつきがあるのも確か。ビデオアニメの歌があるのは好感が持てるが、エンディング曲のフォローが少ないのは問題アリ。ぜひ改善してほしい。

池袋GIGOのカラオケルーム前にて。

ムッシーズ代表 阿部慶助氏

九州生まれのプランナー。企画思案中の時は真剣だが、あまり目撃はできない。

セガカラは曲探しが簡単にできる選曲リモコンが特徴。

トップバッターはもちろんアベベ。意外に歌はうまい。

検証中に争いが勃発

私が「これだけ曲数があれば、2時間はアッという間だね。ソフトバンクのおごりだし……」といったところ、千葉ちゃんが「なんすか、それ!? 阿部さんが呼んだんだからムッシーズ持ちでしょ。俺は金出さないよ」。おいおい、当初の打ち合わせと違うぞ（してないって）。

相変わらず打ち合わせができていない2人。

ルーム料金をかけて いざ勝負!!

採点は無料で行ってくれる。今回はこれで競うことに。

アベベ、千葉ちゃんも相当上手だったが、その上をいったのがコミー。「アパッチ野球軍」「死ね死ね団のテーマ」を熱唱。その選曲に圧倒された2人だった。

そして結果は……？

カラオケ対決は各自3曲歌い、その総得点で競われた。レベルはかなり高く、誰がトップを取ってもおかしくない状況だった。しかし最後は90点を叩き出したコミーが優勝!!

	最高点	トータル
アベベ	81	231
コミー	90	245
千葉ちゃん	84	232

で、やっぱりこうなる……

1点差で千葉ちゃんに負けたアベベは、泣いた。帰り際、1人レジに立ち寄り、お金を払うと同時にまた泣き出した。果たしてアベベは千葉ちゃんに勝てる日がくるのか？

泣いているアベベの図。そのお金は、本当は生活費だったのでは？

次回アベベの未発表企画がついに明かされる!?

みんなで守ろう ルーム利用時のマナー

ここではカラオケルーム利用時のマナーについて語っておきたい。最近、ルーム内で破壊活動を行っている不謹慎な奴等がいるらしい。特に多いのは酒に酔った勢いでカラオケに繰り出したのはいいが、途中で気分が悪くなり、いらないお土産を置いていくというもの。また、暴れて壁にパンチしたり、マシンの設定を勝手に変えるといった愚行はやめよう。あとは全然関係ない部屋に入って他のお客に迷惑をかける困ったちゃんも稀にいるらしい。Hするなんて言語道断。うらやましいぞ（アレ？）。ルームは公共の場。一人一人マナーを守って上手に利用しよう。

歌を歌うのが目的の場所なんだから 個室とはいえ、こういうのはよそでやってくれ！

自分は楽しいかもしれないが、他人は超つまらない。他の人に迷惑はかけるな!!

最低でもトイレまでたどり着こう。部屋では床を汚してしまうぞ。とにかく我慢しろ！

一番多いパターンか？ もちろん備品を壊したら弁償なのだ。無謀なことはやめよう！

スペシャル企画

3×3EYES 発売記念座談会

～吸精公主～S

本作の制作に関わった方々に集まってもらい、その想い出とこれからの展望を熱く語ってもらったぞ!!

本誌■それでは、まず伊藤さんから、サターン版発売までの道程をお話いただけますか。

伊藤■サターン版に関しては香港取材とかもあったし、イベントもやったし。その都度、緊張感がブワーッときましたね。で、今はちょうどエアポケットに入ったっていうか、フッと気が抜けちゃっています。一区切りついた、と。

本誌■社長にとって「3×3」とは?

板倉■一番最初が98版ですよね。

PC-98で「3×3」に関わり、常に新たな試みでシリーズを制作している。

「3×3 EYES」を発売したのが。5年ぐらい前から関わってるんですけれども、あの当時アニメーションをゲームの中に採り入れて表現するという手法がまだそんなに確立されてない時代で、初めて挑戦的にやったっていうのが、すごく印象に残ってます。考えてみたら、今のウチの主軸っていうのが「野球道」と「3×3 EYES」。野球はやることが決まっているので、すぐにゲームのイメージが湧いてくるんですけれど、「3×3 EYES」っていうのはドラマ性を重視してますから、シナリオを構築していく時間が非常に長いんですよね。ゲームの制作工程っていうのもまったく違う。ですから毎年ドタバタやってたなというイメージがあります。伊藤のほうが「一区切りついた」っていってましたけど、実際には……(一同笑)。もう、次の構想に入ってる段階で発売を迎えちゃう。

役者、声優と大活躍。お忙しいスケジュールの中、参加していただいた。

何か、それを延々と繰り返してきてるようで、どっぷり浸かっちゃってるっていうイメージですよね。

本誌■「吸精公主」はサターンでの発売が最後になるとは思うんですが、おまけCDとか、新しい試みとかをされていますよね。

板倉■「吸精公主」は、ウィンドウズからプレイステーション、セガサターンとプラットホームが変わってきてるんです。しかし変わる度に内容面が変わったりとか、いろいろなマイナーチェンジの部分があったんですよね。今回、プレイステーションとサターンって、次世代機の中では非常に似通ってるじゃないですか。そこらへんで何か違いを出したいなと思ってたんです。後発なんでサターンユーザーに、何か申し訳ないなっていう意識がどんどん膨らんできて、何か違う特典的なものをつけないといけないなと思ったんです。それは一体何にするっていうのが、なかなか思い浮かばなかったんですけど、前回のアフレコ打ち上げの時、席上で辻谷さんがいったのかな?

辻谷■はい(一同笑)。

板倉■辻谷さんからポロッと、「香港行きたいよ」っていう話が出て。「そうだな」っていう、何か酒の勢いというか(笑)。

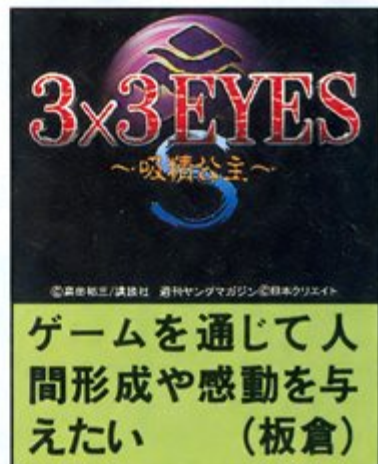
伊藤■そのときは絶対冗談だと思ってましたけどね。

板倉■俺もね、半分冗談だった。

辻谷■最初は確か、次作は香港で収録しようっていう話だったんですよ。

辻谷■向こうのスタジオ借りてアフレコする……。現場でアフレコしたら臨場感湧くんじゃないっていう話を冗談でしてたら、それが本当になってしまったというかね(笑)。

本誌■辻谷さんは八雲役ということで、ずっと「3×3 EYES」に関わってきたわけですが、八雲というキャラクターとの出会いから説明していただけますか。

辻谷■これは、出会いっていうと、高田裕三先生の「3×3 EYES」が爆発的に人気が出る前ですよね。「ガンダム0080」っていう作品がありましてね、それで僕と林原めぐみがメインのキャラクターをやってたんですよ。そのビデオのパッケージか何かの絵を高田さんが描かれたんです。それで、「3×3 EYES」をCDドラマにしようっていう話があった時に、高田さんがビデオのパッケージを描いたその作品の2人でいきたいという話になって。それで決まったらしいんです。それで最初のCDが出たのが、5、6年前の話です。こんなに人気の作品になると思わなかったんで、当時は「ええ?」とかって思ってたんですけどね。同じ役をこれだけ息長くやっているっていうのは、ほかにはないんですよ。多分、「3×3 EYES」はゲームに声を当てるといった走りですよね。その時は、とんでもないことになったぞ、と。台本がタウンページ、2冊ぐらいですからね。録るのに3日も4日もかかる。最初はとんでもないなって印象でしかなかったです。で、「吸精公主」がまた増えたよね。

ゲームを通じて人間形成や感動を与えたい (板倉)

伊藤■そうです。

辻谷■またとんでもないなって(一同笑)。

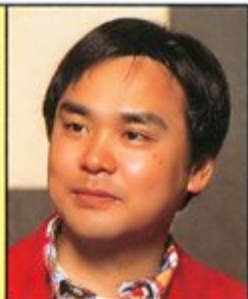
辻谷■確か1年ぐらい前にやって、また今年もやるのかっていう思いで、かなりしんどかったっていう感じでした。最初はとにかくしんどいなっていう思いしかなかったんです。例

南町奉行所
山崎 理氏

「3×3」のシナリオを一手に引き受ける。現在、謎の次回作を執筆中。

えば役者としての立場とか思い起こすと、やっぱり台本を飲み込んで、自分がこういうふうに演じたいとかっていうのを出していきたいわけじゃないですか。でも、量が多すぎてそれを全部把握することができない。テストもやらずにそのまま本番にいってしまうパターンで録っていかないと時間が間に合わないんです。だから、読みながら次の展開がわかっていく感じになっちゃうことが多いんです。で、ゲームのアフレコに関しては、ちょっと違和感っていうのを持っていて、その気持ちが結構ずーっと、ゲームのアフレコを始めたときに思ってたんですよね。それが、ちょっと意識が変わったなと思ったのが、板倉さんのとの出会いだと思うんですけれども、前にこういうことをおっしゃったんです。「今のゲームを作る人たちはある使命を持っている。それは、今子供たちが成長していく上でゲームっていうのは完全に1つのものとして確立されている。そうすると、そのゲームを通じて人間形成とか感動を与えるものとか、そういったものを打ち出していかないといけない。それがゲーム会社の使命である」というふうにいわれた時に、ああなるほどなと思ったんです。それと僕らが役者として表現しようとしていることっていうのは、同じようなことなんですよね。それは、何か人々に勇気を与えるとか力を与えるとかっていうもので。そのへんで共感するところがあった。

伊藤■いや、でも実際、ゲームの人間もやっぱり勉強不足っていうのもありますし、慣れてないっていうのもあるんです。例えば台本1つにしても、僕らなんかワープロを使って作成していたものですから、普通のフォーマットだと横書きで打ち出されちゃうんですよね。演劇とか、そういうアフレコの世界っていうのは縦書きなんですよ。上に簡単な状況

南町奉行所
西井正典氏

今回オープニングに命の大半をかけた作画監督。その映像は必見だ!!

が説明してあったりとか……。そういうのがなくて、ただ厚い、それも全部横書きのちっちゃい文字で、今思うとすごいやりにくいことをやっていただいてたんだな、と。

板倉■でも、やっぱりゲームもここまで普及すると、もう文化ですよね。当然。だから、本当に、今の子供たちっていうのは活字に触れるよりもゲームに触れる時間のほうが長いですから、非常に彼らの人格を形成するうえで、大きなウェイトを占めてると思うのね。そういう面でゲームで感動を与えられる作品というのが必要なんじゃないかと、いつの間にか自分に言い聞かせるようになった。そういうものを書いてちょうだいよってお願いしたのが、山崎さんなんだよね。

山崎■そうですね。苦労してますよ(一同笑)。

山崎■僕、元々シナリオライターじゃないんです。アニメーションの作画から入って、演出をやって……。やっぱり、僕らの子供のころにアニメーションで人間形成をされてる。子

日本クリエイト制作・広報
伊藤栄晃氏

ご存知、茶髪広報マン。常に細い目は八雲と同じ。おまけCDは見た?

供っていうのは、文学作品を読むより俗っぽいものを読みたがるじゃないですか。見たがったりとかね。その中で、やっぱり語るものがないと、本当に気楽でただ笑えて、そういう作品だけを提供してちゃまずいと思うんですよ。少なくとも人間形成にある程度ちゃんとした方向で役立つものを提供しないと、やっぱり辛いだろうなっていう意識がある。「3×3 EYES」って、これだけ原作自体が支持されてる理由も、やっぱりそういうところにあると思うんですよ。やっぱり、高田先生自体が語ってる人だから……。「3×3 EYES」っていう作品に関しては、そこはちゃんとくみ取った上で書いていかないとまずいなっていう意識があって悩む

最初に浮かんだ台詞が「夢よ〜」なんです　(辻谷)

んですよ。やっぱり、人間ってこうじゃないか、人間って何で生きてるんだろうとかね。特に「3×3 EYES」のキャラクターの特性からいって、不老不死、死なない人間。人間になりたいっていう女の子が主人公にいて、なんで人間ってそんなに魅力があるのかとかね。生きるとか死ぬとかっていうことにどういう意味があるのかっていう部分を語りたいために、ああいうキャラクターがメインにいるんだろうなっていう気がするんですよ。でも、普通の人間は、主人公2人とはまったく反対の、限られた命の中で生きている。人間として生まれたくなくても人間として生まれてきちゃってて、人間の嫌な部分をいっぱい知って、特に子供のころは「大人って汚いな」って思ってるわけじゃないですか。「あんな大人にはなりたくない」とかね。ただ、大人になってくると見えてくる部分とか、親になると、親の立場から見る子供の部分が見えてきたりするわけですよ。そういう部分を子供が見やすい、読みやすい、そういう媒体を使ってある程度語れる連中がいないと、やっぱり世の中まずいなっていい

イベントも大好評　日本青年館がファンの熱気に包まれた!!

去る3月27日、日本青年館にて日本クリエイト主催のイベントが開かれた。当日の会場は超満員。改めて「3×3」の人気を思い知らされた。内容は「吸精公主S」のゲーム紹介に加え、声優さんたちによるトーク&ライブといった内容。イベント後半には、辻谷さんも参加しているVALプロジェクトの公演が行われるなど、中味の濃いイベントだった。

辻谷さん、林原さん、小森さんといった声優さんたちが集合。トークも冴え渡る。

出演者によるライブ

ライブも超盛り上がり！「夢よ、そして彼方へ」をみんなで熱唱!! テンションは最高潮へ……。

VALプロジェクト公演

辻谷さん、西村智博さん、立木文彦さん、玉川紗己子さんの4人で結成したプロジェクトチームの歌と芝居。

う気がするんです。例えば声優さんの扱いにしてもデザイナーの扱いにしても、この人が人気があるからとか、今こういうのが売れてるからとか、そういう意識でしかものが作られてないっていうのは、やはり問題があるって思うなら、少なくともこの作品に関わっているメンバーは、そうじゃない作品を提供していくべきだろうなっていう気がすんです。そのために作っているっていうのが正直なところですね。

本誌■西井さんは「3×3 EYES」を今までやってきて、サターン版「吸精公主」を1つの区切りとしてお話していただけますか。

西井■一番最初にやった時は、「3×3 EYES」って知ってたんですけれど、読んだこともなくて、内容的なことも全然わかんなかったんです。一番最初に作った作品っていうのは、割とわからないままにやってしまったっていう状況がありました。今にして思うと、かなり未熟な部分がいろいろな部分であったんですけれど……。「吸精公主」をやっている時は、

スタッフは語り続けなきゃいけないと思う　（山崎）

時間の経過とともにわかってくることがあった。それは原作の人気の秘密や何を表現しているのかっていう部分で、自分の中にやりながらわかってきた部分があるんです。何を表現してやったら「3×3 EYES」になるのか、そこらへんの部分が、割と今回は出していけたかなっていう部分がありますね。オープニングのことに関していうと、個人的に作りたくてしょうがなかったんですよ。やっぱり、「3×3 EYES」そのものを表現できる、そういうものをとにかくやりたかったんです。だから今回は諸手を挙げてやらさせてもらったっていう状況なんですよ。短い時間の中で勝負できるっていうか、ある程度語れるものが作れた。それが今回のサターン版になりますね。オープニングだけ見てもらっても短いショートストーリーみたいな部分をとにかく表現したかったんです。

本誌■どうでしょう。辻谷さんの歌は？

西井■歌も結局、歌を作る段階で打合せをやって、みんなも集まって、こういう曲にしようかっていう段階から参加させてもらえたんで。そのへんの部分で、上手くマッチしたなっていうのがありました。

辻谷■そうですね。

板倉■俺、経営者なんだけど、採算って度外視してかかったのよね（一同笑）。だから、オープニング作るのもそうだし、主題歌作るのもそうだし、これをやることによってどれだけ費用がかかってどうなるのかっていうことは、あまり頭で計算しない。で、こうすると喜んでもらえるだろうと。こうやると作品の質が上がるだろうとか。そっちのほうに意識がいっちゃって。それで会社が維持できているんだけど、逆をいっちゃうと、すごい計画的に進めてない会社なんだな（一同爆笑）。アニメ制作会社と一緒にゲームを作り始めたのもうちが最初だと思ってるんですよね。今なんか、もう、結構皆さん、やられてるじゃないですか。アニメ会社と連携して。それから、声優さんでもそうですけれど、声が入ってたゲームっていうのはあったんですけれど、全編に渡って台詞を全部喋っちゃうっていうのがなかったんですよね。これはユーザーからのアンケートを見て初めてわかったんですよ。何か、業界にとってはいいことなのか悪いことなのかわからないですけれど、そういう前例を作ってきてしまったのかなっていう思いはあるんですよ。ただ、主流になっているから、やはりそれは受け入れられる市場があって、必然的にそうなったんだろうなとは思ってますけどね。ただ、最初にやって良かったな、と。

本誌■辻谷さんはオープニングを作詞して歌を歌っていますけど、何か

「3×3」そのものが表現できるものをやりたかった　（西井）

メッセージはありますか？

辻谷■最初にオープニングの歌を歌ってくれっていわれた時に、どういったことを詞にしようかなって考えたんですよ。とりあえず、八雲が歌うわけだから、八雲の気持ちのほうで歌っていこうと思ったんです。その時に浮かんだ台詞が、「夢よ、そして彼方へ」なんですよ。とにかく、この言葉をサビのフレーズの頭につける。主人公2人の夢は人間になる

メインで関わって、これからもやるだろう的な作品　（伊藤）

ことですよね。人間になる夢を持っていろいろなところへ行くわけじゃないですか。彼方へどんどん向かっていくっていう、それがまずイメージの中にありましたね。八雲はパイを思い続けて、絶対隠してるっていう感じだったんで、その部分を出したいなって思ってたんですよね。伝わっているんだけど、「好きだ」って絶対いわないっていう……。いわないでいる関係っていうのを出したいなって思ったのが1つかな。あと、「3×3 EYES」っていうのは、すごく地球を、すべてを駆け回るっていう広大なイメージが僕の中にある。そういうイメージが出せれば……。それが「夢」と「彼方へ」っていうのに繋がってくるみたいなものになればいいなって思ってました。歌は駄目ですから、僕（一同爆笑）。

板倉■でも、いい歌ですよね。

本誌■ゲームのオープニングとしては、今までにないですよ。

板倉■ないよね。だから、みんなの思い入れの結晶ですよ。それは、地道に各関係者とコミュニケーションを取り続けた結果ですね。ほかのゲームメーカーさんにもこの話を……（一同爆笑）。

伊藤■でも、あのオープニングって、絶対そういう結果だと思います。

板倉■各関係者がそういう思いで作った作品ですから。まだ実際にやられてない方、まだ購入されたら、制作者の意向を頭に置きながらプレイされると、また違う発見があるかもしれません。ということでよろしくお願いします。

本誌■皆さん、お忙しい中どうもありがとうございました。

本誌とラジオがシンクロ

やったぜ!! サタマガ

MAMI♥OMO レディオキャラバンに出演!!

それはある日突然の出来事だった!!

突然、伊藤氏からの電話で平田ビルから外へ出た千葉ちゃんが見たものは、ラジオの取材で待機している西村さんと伊藤氏。なんと「キャラバンして欲しい場所」の第1弾としてサタマガ編集部が選ばれたとのこと。でも取材は正午近く。編集部にはあまり人がいないのだが……。

いよいよ編集部に突撃!!

あまりの編集部の汚さに絶句する西村さん。モノがゴチャゴチャありすぎるんだよな。

この時編集部にいた人間は、徹夜組の連中ばかり。そりゃ、編集やってる人間に早起きできるヤツなどいないのだから……。その場にいた編集者だって徹夜しているものだから、思考回路は限りなく0に近い。それに取材を敢行するなんて……無謀すぎる。大丈夫なのか!? 西村さん!!

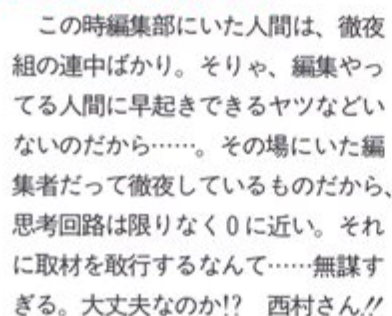
取材を受けるスタッフ

というわけで取材が始まったわけだが、普段は取材する側にいる人間が、立場が逆転した時にどういった反応を示すか興味深いところ。それはラジオを聴いてのお楽しみとしよう。しかし、これだけはいえる！ 西村さんの質問にまともに応えられたヤツは1人もいない！ 番組のために、頭の鈍いヤツらから何とかいろいろ聞き出そうとする西村さんの姿は、ハタから見ても涙を誘われた。

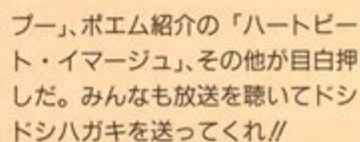
サタマガの裏技担当者に果敢に取材している西村さん。

マシンルームと呼ばれるゲームマシンが並んでいる部屋。

やっぱり寝てるヤツもいる!

冷蔵庫の中もチェック!

しっかりとサタマガ専用冷蔵庫の中まで調べていった。本当にご苦労さまでした。

レディオキャラバンはこんな番組だ!

役者・声優である西村智博さんと小森まなみさんがパーソナリティーを務める元気爆発番組。提供はもちろん日本クリエイト。番組の合間に流れる味のあるCMは必聴だぞ。番組内容は2人のフリートークから、パソコン、ゲームに関する質問に答える「パパパのパ」や、どこにでも出向く「キャラバンして欲しい場所」、おまぬけ体験を紹介する「とっぴんパラリンのプー」、ポエム紹介の「ハートビート・イマージュ」、その他が目白押しだ。みんなも放送を聴いてドシドシハガキを送ってくれ!!

<あて先>

〒552-01 ラジオ大阪または〒336-79 NACK5「MAMI♥OMOレディオキャラバン」までコーナー名を書き加えて送ってね!!

小森まなみさんから素敵なプレゼント

小森さんにも気に入っていただけた月花のCGフォトに、本人の直筆サイン入り。

月花のCGフォトに小森さんにサインを入れてもらった。これを5名の方にプレゼント。右下の応募券をハガキに貼って、

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 株式会社ソフトバンク
セガサターンマガジン編集部
「月花サインCGフォト」係まで。
締め切りは5月24日の消印有効だ。

4月28日(日)は
FM埼玉(22:00〜22:30 79.5MHz)
ラジオ大阪(25:30〜26:00 1314kHz)
本誌を見ながら聴け!!

集中連載 **Jリーグプロサッカークラブをつくろう!**

最強クラブへの道

Roads to SEGA Cup Vol.1

「Jリーグプロサッカークラブをつくろう!」最強クラブトーナメント「セガカップ」が開催される。この連載はそれと連動したクラブ強化のためのページだ!!

セガ開発チームによる クラブ診断

このコーナーでは「プロサッカー〜」開発チームが、キミ達のクラブを直々に診断してくれるぞ。第1回目は、サタマガ編集部で作成したクラブのデータで診断をしてもらったぞ。はたして診断結果は、甘いか辛いか酸っぱいか!?

今回のクラブ:太宰府ミストラル

代表 **ガス欠**　スタイル **南米**

ポジション	選手名	ポジション	選手名
GK	井上直之	MF	アギラール
DF	安永聡	FW	ウレーゴ
DF	大野正典	FW	フェルナンデス
DF	村田久光	FW(控え)	吉村卓
DF	室井市衛	MF(控え)	平川勝弘
MF	山上富士雄	DF(控え)	中田英治
MF	岩元洋成	DF(控え)	渡辺四郎
MF	川上義晴		

ホームタウン
長崎県太宰府市
経過年月
2年目3月1週前半
資金
2億1035万円
監督
渡辺直樹
スカウト
小宮恵一

クラブ代表より一言

セールスポイントは、なんといっても攻撃力の高さです。外国人FWのツートップと、リベロの安永らが、中心となって、リーグではそこそこの成績を残してます。ただ、どうも中盤が弱いらしくて点を取られやすいです。練習は、面倒なのでもっぱら監督まかせ。たまにランニングをさせるくらいです。経営面での悩みは、なかなかお金が貯まらないことです。

ともかく頼りになるのがフェルナンデスら外国人選手。反則は多いけど。

個人的にイチオシなのがリベロの安永。結構ゴールを決めてくれてます。

診断結果

フェルナンデス、アギラールの2選手を軸にしたクラブだと言えるでしょう。ただ、日本人選手がそれに付いていけないのが問題です。中盤の強化にはフェルナンデスを下げてみてはいかがでしょうか。しかし選手を見る限り、中盤よりDFに問題があるようです。現代サッカーではDFの攻撃参加は常識。後ろからのフォローが少ないと中盤が弱く見えてしまいます。外国人の反則が多いのは、気性の問題ですので仕方がありません。南米の選手ですし(笑)。控え選手をうまく使い回しましょう。選手間の相性に関しては、特に問題はないようです。練習は監督まかせにしないで、常に個人のどこを強化するかを考えましょう。DFの練習が必要ですが、この監督はあまり得意じゃないようです。資金は、2年目ですのでコツコツ貯めるしかありません。まずは売店を2つに増やし小銭を稼ぎましょう。売店は早い段階で作ったほうがお得です。

ここを強化しよう!!

相手のボールを奪ったところが攻撃の起点です。中盤よりもディフェンスの強化をお奨めします。

クラブカルテ〜選手や監督などへのコメント〜

●本拠地　長崎県太宰府市
人口が少ない場所ですが、サッカー人気が高いことで救われています。スタジアムまでの便がよくないので、交通系のスポンサーから都市開発してもらうのも一つの手です。雨は少ないので屋根は必要ないでしょう。

●監督　渡辺直樹
まあまあの手腕です。基礎練習や攻撃面で良い指導をしますが、DFの経験がないため守備は今一つです。

●スカウト　小宮恵一
新人選手には強いのですが、即戦力は情報不足です。

●GK井上直之
晩成型の選手なんですが能力的にはちょっと……。

●DF安永聡
全体的にはやや地味な選手ですが、判断力、精神力で補っています。その点ではリベロ向きの選手です。

●DF大野正典
この選手も全体的にやや地味、よくいえば平均的です。

●DF村田久光
ディフェンスの鍵はこの選手が握っています。

●DF室井市衛
ディフェンスの能力としては低めかもしれません。

●MF山上富士雄
平均的なため、切り札に欠けるのが気になります。

●MF岩元洋成
パス、キープ力にセンスを感じます。攻撃的な位置に置くことで、より力を発揮すると思います。

●MF川上義晴
センスが良く、技術的にも若いうちに伸びそうです。

●MFアギラール
このクラブの中盤を支えている選手です。レベル的に日本人選手が追いついてきていないのが気になります。

●FWウレーゴ
助っ人としては少し弱いです。どのポジションでもこなせる素質があるので重宝しそうです。

●FWフェルナンデス
このクラブの目玉。本来はMFのスペシャリストです。

●FW(控え)吉村卓
精神的に弱のが気になりますが、練習次第では……。

●MF(控え)平川勝弘
バランスが良く、年をとっても活躍してくれそうです。

●DF(控え)中田英治
レギュラーで使うには苦しいです。精神力はあります。

●DF(控え)渡辺四郎
苦しいですね。留学させて能力を上げるべき選手です。

診断してほしい クラブ大募集

クラブ診断のコーナーで、診断してもらいたいクラブを募集します。「今回のクラブ」を参考に、ハガキにパスワードや各データ、一言コメントを書いて下記の宛先まで送ってください。診断してほしい問題点や悩みのタネなどをできるだけ詳しく書いてくれると、採用の確率がグッと増えるぞ。セガカップへの参加と違って、応募の条件は特にないので、気軽に応募してきてネ。ページに対するリクエストも待ってるよ!

◆◆◆◆◆◆ あて先 ◆◆◆◆◆◆

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)セガサターンマガジン
「最強クラブへの道」係まで

※前号で告知した「セガカップ」の応募締め切りは5月15日消印有効です。

SEGA またもや新情報満載の3研Rushだっ！

セガAM3研Rush!!

SEGA AM R&D DEPT.#3

今回は「デカスリート」及び「ガンブレード」のスペシャルインタビュー他、「LAST BRONX」4人目のキャラ公開、そして「マンクスTT」の隠された秘密暴露！　などなど盛りだくさんでいくぜ！

デカスリート

●セガ●4月末稼働予定●ST-V基板

サターンへの移植もほぼ決定!?

シンプルな操作系で誰でも気軽に陸上競技が楽しめる「デカスリート」。気になる開発は４月上旬現在でほぼ終了し、アーケードに登場するのも、もはや時間の問題といった感じだ。今年はオリンピックイヤーということもあって、まさにその注目度はナンバーワン！　さあ、レバーとボタンを駆使し世界記録に挑むのだ！

槍投げ。「投げ」のボタンを押すと徐々に角度が下がるぞ。ベスト角度は45度だ！

ボタンの連打力が命の100m走。単純で、数ある種目の中でも最もアツくなれる競技だ。

3Dの利点を生かして、視点はグリグリ動く。カメラワークはあくまでダイナミックだ。

モーションの滑らかさ、そしてその動きの自然さは特筆モノだ。

世界記録を破るには連射だけではダメ。ボタンのタイミングや長さも重要だ。

個性豊かな8人の選手たち！

Aleksei ロシア

Ellen フランス

Femi ジャマイカ

Joe 日本

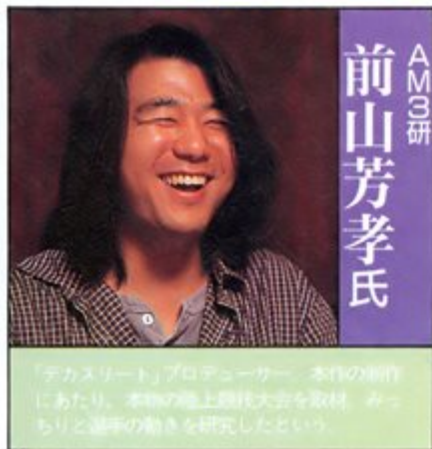
Karl ドイツ

Li 中国

Rick アメリカ

Robin イギリス

AM3研 前山芳孝氏

「デカスリート」プロデューサー。本作の制作にあたり、本物の陸上競技大会を取材。みっちりと選手の動きを研究したという。

SEGA AM R&D DEPT. #3　INTERVIEW PART1

友達同士やカップルで楽しんでください

本誌■まずデカスロンを題材にした理由からお願いします。

前山■単純に言うと某雑誌でデカスロンの漫画やってまして（笑）。というのは冗談で、連打だけだとどうしても勝てない人もいるじゃないですか。そういう人でも勝負の楽しさを味わってもらおうと。連打だけじゃなく、タイミング系のゲームとかも用意して、総合的な点数で勝負させてあげよう、ということからデカスロンを素材として持ってきました。

本誌■競技全10種目のモーションは分担で？

前山■一応分担してますが、モーションの統一感を出すために同じ競技は同じ者がやってます。

本誌■キャラクターも個性的ですけど、キャラデザイン的に意図した部分はありますか？

前山■陸上の世界って、そんなに突飛な人っていませんよね。だけどバリエーション豊富なほうがプレイヤーにもなじみやすいんじゃないかということで。

本誌■キャラによって得意種目とかあるんでしょうか？

前山■それほど能力的に差はないんですけど、体格によって若干は有利・不利があると思いますね。例えば円盤投げとかですと、背の高い選手なら投げる位置が必然的に高くなっちゃうんで、それだけよく飛ぶとか。

本誌■視点とかもかなり凝ってますが、そのへんで苦労された部分などがありましたら。

前山■格好良く見せてやるという部分でかなり苦労してます。格好良く見せるカメラとゲームがしやすいカメラは違うんですよ。例えば100m走とか、単純にボタンを押せばいいだけの種目だったら、いろんな角度から見せてあげたりできますけど、ボタンのタイミングが必要な種目だと、ゲーム性を重視したカメラで見せるようにしています。

本誌■では最後に一言メッセージをお願いします。

前山■単純な操作で、連打だけでも遊べる、ちょっと懐かしいタイプのゲームなんで、友達同士やカップルで、ほのぼのと楽しんでほしいですね。

本誌■ありがとうございました。

（4月2日　AM３研にて収録）

ガンブレードNY

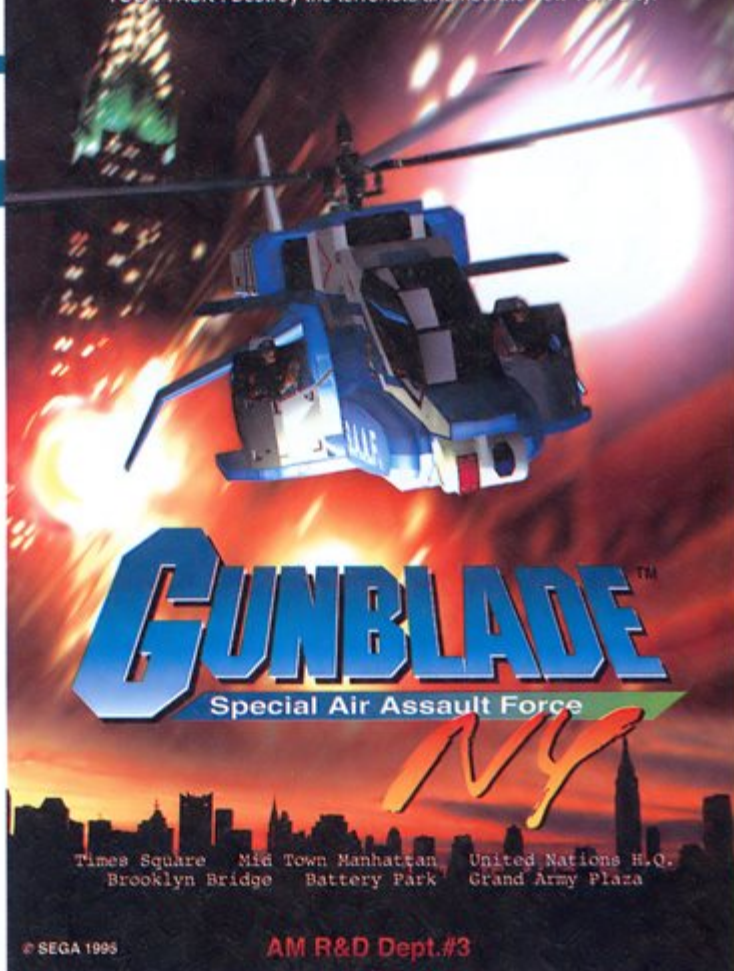
●セガ●4月下旬稼働予定●MODEL2基板

この浮遊感と爽快感を体感せよ！

ヘリならではともいえるスピーディな画面展開と浮遊感、そしてリロード不要のマシンガン、敵キャラと視点移動に搭載されたAI、何度プレイしてもパターン化しないゲーム展開……などなどその特徴を挙げていくとキリのない「ガンブレード」。「デカスリート」に続き、こちらも4月下旬には稼働が予定されている。本作のゲームモードは、EASY、HARD、そして今回は紹介できないがスコアアタックの3つ。それぞれ4ステージずつで構成され、エリア最後のボスを倒すとステージクリアとなる。ステージ中には、それを破壊するか否かで、その後のゲーム展開が変化する、などのフィーチャーも盛り込まれているぞ。

敵キャラはAIの働きにより、自ら思考して逃げていく。これがパターン化しないゆえんなのだ。

ステージクリア後には、このように破壊した敵の数、ヒット率などのデータが事細かに表示される。

バリバリ撃ちまくれ!!

地上物がボム!?

地上に放置してあるタクシーやドラム缶は、破壊するとボムとして利用できる。辺りの敵を一掃できるので、うまく使えば効果大／ ステージ中いくつかあるので探してみよう。

敵の数が多いときなどは非常に重宝するのだ。

ステージはEASY4、HARD4の全8ステージ！

EASY COURSE 国連本部奪回

まずはココで小手調べ

EASYコースの大きな目的は国連本部奪回。エリア1ではタイムズスクエアのテロリスト増援部隊の強襲、エリア2ではミッドタウンに建設中の対空要塞破壊、そしてU.N.H.Qを占領しているテロリストを排除するエリア3、最後に偽装貨物船を攻撃のエリア4、という構成だ。まずはこのEASYを制覇すべし／

エリア1
タイムズスクエアを舞台に、テロリストの増援部隊を襲撃。

エリア2
ステージはミッドタウンに。敵の攻撃も徐々に激しくなる。

エリア3
U・N・H・Qを占拠するテロリストを排除。もう撃ちまくりだ。

エリア4
最終面は偽装貨物船を攻撃する。ここまでくればクリアも時間の問題だが……果たして!?

HARD COURSE マンハッタン解放

難易度高し。心して挑め／

HARDコースはその名のとおり、EASYと比べると随分と難易度が高く設定されている。ステージはブルックリン橋のテロリストを追撃するエリア1、エリア2ではバッテリーパークでのテロリスト拠点制圧、グランドアーミープラザ強襲のエリア3、そして夜のミッドタウンを舞台にしたエリア4、という構成だ。

エリア1

ブルックリンブリッジで戦闘。このスピード感と迫力は必見。

難易度の高いコースを選び、あえて死線ギリギリの戦いを挑むのもいいだろう。

バッテリーパークを舞台にするエリア2。すべては実在するものなので、その臨場感の高さは並みじゃない／

AM3研
山本 信氏

最後の最後の追い込みでヘロヘロ状態の「ガンブレード」プロデューサー。本作にかける意気込みはハンパじゃない。

SEGA AM R&D DEPT. #3　INTERVIEW PART2

実際ニューヨークに行かなかったら、ここまでできなかったですね

本誌■現在の完成度はどのくらいなんでしょうか？

山本■80％程度でしょうか。4月末稼働に向けて調整段階に入ってます。

本誌■今回「ガンブレード」開発のために、実際にニューヨーク取材をされたとか。

山本■ええ。ボクとあと2人、デザイナーが行きまして。最初は資料とかもたくさんあって、〝これだけあればできるろう〟って思ってたんですけど、実際作業を開始したら、やっぱりできないってことになって（笑）。しょうがない、これは行くしかないだろうって。写真も2000枚くらい撮りましたよ。

本誌■やはり資料だけでは足りなかったと？

山本■そうですね。もう全然足りないです。例えばタイムズスクエアとか、有名な場所っていうのは大体わかるんですけど、その裏側ってどうなってるの？　とか、国連の横の道の向かいの建物はどうなってるの？ってことになるとわからないですよ（笑）。だから実際、ニューヨークに行かなかったらできなかったですね。

本誌■ニューヨークを舞台にした理由というのは？

山本■最初、東京かニューヨークにしようと思ってたんですよ。でも東京は「ラストブロンクス」で使われてますから、じゃあニューヨークかな、と。

本誌■セガさんからはガンモノが結構出てますけど、久々にマシンガンを採用された理由などを。

山本■ひとつは「バーチャコップ」との差別化という意味もあるんですけど、もしあなたの前にマシンガンと拳銃があって、どちらか撃っていいよっていわれたら、やっぱりマシンガンを撃っちゃいますよね。あんまりストイックにプチプチ撃つんじゃなくて、バリバリドカドカって雰囲気ですか。でも、いちばんやりたかったのは〝空飛ぶゲーム〟で、やっぱり浮遊感とか、空を飛ぶ爽快感とかを表現したかった、というか。でも、ただ空を飛ぶだけのゲームを作ってもあまり面白くないんですよね。街の中を飛んで、ただ単にバリバリ撃つだけだと実際ゲームになんないんですよ。その対策として「ガンブレード」ではAIを導入して、敵は敵自身に考えさせて動かしてます。だから、その状況に応じて敵は適確に逃げていきますよ。

本誌■パターン化しないガンシューティングも斬新ですよね？

山本■ガンシューティングとしては多分初めてでしょうね。あと視点なんですけど、「バーチャコップ」とかだとプレイヤーの視点は決まってますけど、そうじゃなくて、その場その場で最も有効、かつ気持ちいい視点切り替えをこれまたAIでやってます。

本誌■敵と視点、特に敵にAIが付いたということで、そのあたりのバランスはかなり試行錯誤されたと思うんですが……。

山本■今もしてます（笑）。ある程度メドは立ったんですけど、やっぱり思ったとおりに動いてくれないんですよね。例えば、撃ったら隠れるとか。〝隠れる〟って簡単に言いますけど、敵も隠れるって概念がどういうことかわかってないと隠れられないんですね。で、本当に隠れちゃうと今度は撃てないんですよ（笑）。だから完全に隠れちゃいけない、隠れそうにならなきゃダメなんです。

本誌■そのあたりは今後も煮詰めていく、といった感じですか？

山本■そうですね。敵のAIは大体できてきたんですけど、今度は視点のAIが大変で。例えば壁に当たりそうな時でも、当たる前に減速して、それらしく動かす必要がありますしね。

GUNBLADE Special Air Assault Force NY™

本誌■ヘリの動き自体もかなり特殊ですよね？

山本■一応、ニューヨーク行ったときに上から見た写真も欲しいということで、本物のヘリに乗ってみたんですよ。でもあれは乗るモンじゃないですね（笑）。もう、気持ち悪くて。わざわざヘリっていってるのは、プレイヤーが何に乗ってるのか教えてあげないと気持ち悪いからで、実際の動きとして見たら、ちょっと違いますね。本当のヘリコプターっていうのはあんな激しく急な動きはしませんよ。昔、実際にヘリの動きを忠実に再現したバージョンがあったんですけど、もう酔っちゃいます（笑）。

本誌■では「ガンブレード」も稼働間近ということで、読者へのメッセージをお願いします。

山本■とにかくガンガンバリバリ撃ちまくるっていう気持ちイイゲームなんで、キモチよくやってください。やってみるとわかりますけど、戦術とか非常に深いんで。あと、絶対に1コインでもクリアできますから、ぜひやり込んでほしいですね。

本誌■ありがとうございました。

（4月2日　AM3研にて収録）

LAST BRONX 東京番外地

●セガ●'96年初夏稼働予定●MODEL2基板

LAST BRONX 東京番外地

現在の開発状況と第4のキャラ、SAKIに迫る！

AM３研のラインナップの中でも、特にその開発状況が気になる「LAST BRONX」。具体的な情報は入ってきていないが、初夏出荷に向けて開発も順調に進んでいる模様。これまで触れていなかったゲームシステムだが、基本システム及び操作系は「VF２」のそれと同じ。特徴としてはコマンドによる「投げ」の追加、ステージを利用しての移動などが挙げられるが、これも詳しい情報が入りしだい、お伝えしていく予定だ。で、今回紹介するのは、２人目の女性キャラSAKI。使用する武器はチョット一般的には馴染みの薄い釵（詳細はカコミ参照）。棍などに比べるとリーチが短いため、それを補うべく、キャラのフットワークはあくまで軽い。基本戦闘力はかなり高いといえるだろう。

これがコマンドによる投げ。もちろんキャラによってコマンドは異なる。

通常の投げ。SAKIの投げは、投げというか何というか……羨ましい。

ゲーム中でのSAKIのアップ。見てのとおり、かなりの美形だ。しかも胸がデカいときたもんだから世の中の男性諸君はもう大変。ただし揺れるかどうかは未確認なので、ここは続報を待て！

釵のリーチは思ったより短いので、相手との間合いは詰めたほうが有利。

動きはあくまでスピーディ。やられる前にやる、というのがSAKIを使ううえでの心得だ。

ナイスバディにヘソ出しルック！

名前：SAKI
使用武器：サイ

武器解説：釵（サイ）の巻

「釵」は金属製の武器で、物打ちと呼ばれる最も長い棒状部分の根元から左右に分岐して突出する２本の翼、そして付け根柄の部分が連なってできている。現在、一般的に使用されているものは安全が考慮されてか、物打ち部分が八角形か、あるいは丸くなっており、打撃性を重視した作りになっている。しかし本来は全体が平らで、先端は鋭く尖ったものであった。

用途としては、主に防御技として使用されることが多いが、物打ち部分での突き、打ち、あるいは翼部分での引っかけ、また柄頭での突きなど、反撃技も豊富に繰り出すことができる。

中国の僧が伝えたのが釵のルーツ。中国、インドの仏像や仏教画に見られるように護教のための仏具の１つであり、元祖はヒンズー教の大神（インドラ）の持ち物である剣が改良された武器であるといわれている。また、時代劇などでよく登場する“十手”も釵の変形したものであろう。

短いリーチを高い瞬発力と運動性で補う釵。SAKIはこの釵を自在に操る。

新着画面一挙大公開!!

現時点の完成度は60%。とはいえ、具体的にどこまでできているのかは未確認だ。現状では大まかなゲームシステム及びキャラクター4体しか露出してないことを考えると、おのずとその後の開発状況が気になるところ。新情報は引き続き本コーナーでお伝えするとして、とりあえず今回入手した最新画面写真を一挙公開しよう。

技を決めたときの大胆なカメラアングルも特徴の1つ。とはいえ、このあたりもまだまだ調整段階にある。

上段キックをかわしつつ反撃するSAKI。攻撃は主に武器攻撃と蹴り。もちろん投げ技もあれば、ダウン攻撃もある。

キャラクターは全8キャラということだが、残り4人についてはまだわかっていない。

これでもまだ60%! 完成度はもっと上がる!

釵を使って華麗に攻撃するSAKI。武器の種類により、攻撃のバリエーションが非常に多彩な点が本作の大きな魅力だ。

AM3研 PRESS!! ロケテでは確かな手応えを確信。開発も60%オーバー!

制作もいよいよ佳境に入ってまいりました。現在(4月時点)の開発状況は60%を越えたところで、スタッフも毎日徹夜状態でスパート中です。実は先日、55%の状態でこっそり店舗でのテストを都内某所でおこないました。いわゆる「ロケテ」というヤツです。私も飛雄馬の姉、アキコさんのように店内の柱の陰から模様を見させていただきましたが、実に好調!! 多くの方がひっきりなしに、楽しそうに、わきあいあいと、それはそれは大盛況このうえない状況でした。開発途中、それも6キャラしか出してない状態でこGOODな結果を得ることができ、私を始めスタッフも「いける!」という確かな手応えと、さらに面白く、さらに面白くしなければならないという決意を心に抱いたのでありました。発売まであとわずか。ますますがんばっていきます。

(AM3研:八塚敬昌)

モーターサイクルショーにマンクスTTが!

有明・東京ビックサイトで開催された日本最大のモーターサイクルショー、「江戸前・バイク博覧会」。国産・輸入ニューモデルなど500台ものバイクを展示、試乗会やショッピングなどもできるこの博覧会、何と"シミュレーションゲームで公道レースを体感"というキャッチコピーで、ツインタイプの「マンクスTT」が出展されたのだ。当日は6台繋いでの「TIMS杯 MANX TT SUPER BIKE選手権」が開催され、会場はまさに熱気と興奮の渦、大盛況のうちに幕を閉じた。当日はAM3研の八塚氏もインストラクターとして参加していたぞ!

「マンクスTT」コンパニオン大会(?)。このアングルから見ると、何かこう妙な感じだが……。

優勝者に賞を手渡すAM3研八塚氏。そう、このちょっとニヤけ顔の人が、八塚敬昌氏その人なのだ。ファンレターは編集部まで。

Scoop! マンクスTTに羊が出現!!

何と「マンクスTT」のバイクが、こともあろうに"羊"に変身! しかもBGMやSEまでソレ系に変化するという事実が発覚! ゲームを始める前に、ある操作をすると出現するこの裏技、そのコマンドはまだヒ・ミ・ツ。次号でドーンと発表する予定なので、それまで待てない人は各自で探してみてくれ!

これが普通の画面

ライダーはバイクに乗っている。これはごく普通の光景だが……。

羊が走る!!

●セガ●アーケードゲーム●大好評稼働中●MODEL2基板

短期集中連載 Dr.ワタリの電脳戦機バーチャロン講座 Vol.5

最近伸ばしていたヒゲを剃って、すっかり"いいひと"になったDr.ワタリだ。今回も私自らがためになる話をするぞ。

講師：セガAM3研・企画 「電脳戦機バーチャロン」チーフディレクター 亙 重郎

アファームドを塗りまくれ!

早いもので、このコーナーも5回目。最近はAM3研に膨大なハガキが寄せられ、感謝感激である。次号ではそれらに一気に大回答する予定だから、期待しててほしい。今回はGW大型新企画だ!

カリキュラム内容(予定)

CURRICULUM F-03 VIRTUAL-ON READER'S VOICE
読者の声-03

読者とともにバーチャロンを考える

●今日ついに!ラスボスのZ-GRADT(ジグラット)を倒しました!! 2カ月かかってやっと見たラストシーンは、結構暗くて驚きましたが……。MISSION COMPLETION(←??)ということで、地球へ帰還するシーンが見られるかと思っていたら、"圧力上昇"(という意味なんでしょうか?)のメッセージが出て、映像が歪みはじめて、ふっつりと消えてしまって……。もしかすると、レベルを上げるとハッピーエンドというラストもあるのでしょうか?? それとも任務失敗? サターン版では、明るいラストも見たいので、期待しています。

Dr.ワタリ■ハイ、ではまず東京都・杉森和人さん。申し訳ありません。あなたがご覧になったのは、バッド・エンディングです。一応このゲームは、2通りのエンディングがあります。ジグラットを時間内にHP=0にしないとバッドに直行です。

●今度出た白いサターンは背中に背負えってことですか? 誰か作ってくれないかな、本当にサターンを背負ってるテムジン。コスプレ、コスプレ〜。

Dr.ワタリ■大阪府・田中伸也さん。サターン背中に背負いたいですか。サターン型デイパックなんていいですよね。私、グッズとしてずっと提案し続けているんですが、冗談だと思われて相手にしてくれません。「欲しい」と思う人はプッシュのハガキを!

●サターン版「バーチャロン」への提案です。問題となっている2P対戦画面ですが、私はタテ割りがいいと思います。基本的にテレビは横長に作られていますし、最近はワイドテレビも普及してきているので、縦に2つに割れば画面も正方形に近くなります。また、分割画面だと、相手の画面(行動)が見えてしまうという欠点は、テレビの中央に方眼紙やプラ板で自作した板を取り付ければ相手の画面は見えなくなり、よりアーケードの雰囲気に近くなります。いかがでしょうか?

Dr.ワタリ■最後は埼玉県・テツヤくんから。なるほど、自作パーテーション案ですね。これは意外と効果あるかも。ちなみに、仕切り板同梱ソフト、みたいな感じで売り出したら、みなさん怒ります?

CURRICULUM B-05 VIRTUAROID EXPLANATION
各機体設定-05

MBV-09-C アファームド APHARMD

頭頂高	15.5m
本体重量	8.82トン
全備重量	23.5トン
ジェネレーター出力	5,800kw

▲SPEC

電光石火の超速を誇る白兵戦用バーチャロイド

テムジン開発のノウハウをもとに、特に白兵戦能力を強化する形で開発された主戦闘(MBV)バーチャロイドがアファームドだ。HBV-10ドルカスと組んでの戦闘行動を想定して開発されたため、火力面に関しては、控えめな装備にとどまっている。ジェネレーターはテムジンに装備されているタイプより高出力のものに換装されたが、装甲強化のあおりをくって、効果はかなり相殺されてしまっている。しかし、ターボ駆動時の加速力はすさまじく、ビームトンファー使用時、瞬間最高速度はゆうに音速を超える。

▽武装解説

ビームショットガン	
火器系統	ビーム系
バッテリー容量	960kw
弾倉容量	——
基本火力/1発	132.5

パワーボム	
火器系統	実体弾系
バッテリー容量	——
弾倉容量	1発/カートリッジ
基本火力/1発	120

ビームトンファー発生器	
火器系統	ビーム系
バッテリー容量	本体ジェネレーターに直結
弾倉容量	——
基本火力/1発	450

CURRICULUM
C-04
奥義直伝-04

VIRTUAL-ON ONE POINT ADVICE

特集：アファームド～男の生き様～

アファームド・エースパイロット イッシー・ハッター軍曹大いに語る！

◀イッシー・ハッター軍曹
本誌初登場のイッシー軍曹。AM3研のエースパイロットが、今回は特別にアファームド使いの極意を語ってくれた。

▶Dr.ワタリ
もうおなじみの「電脳戦機バーチャロン」開発チームリーダー。鋭く突っ込んでくれる(はず)だ……？

今回は、現役バリバリのアファームド・パイロット、イッシー・ハッター軍曹においでいただき、いろいろお話をうかがうことになった。軍曹は、こと近接戦に関してはズバ抜けた能力を持ち、同僚のエース・パイロット、ナルー少尉との近接戦闘限定マッチでは、100戦中96勝4敗(うち74連勝を含む)を記録したこともある、という猛者である。では……／

Dr.ワタリ■こんにちは、軍曹。
イッシー軍曹■どうも。
Dr.■で、いきなり本題ですが、ズバリ、トンファーをヒットさせるコツは？
軍曹■勇気／気合い／根性／そして技／
Dr.■は、はぁ……。
軍曹■とにかく、サイドから攻める／回り込みを多用せよ／　正面から切り込む場合、相手がスキを見せた時の通り魔トンファー／
Dr.■…しょっぱなから、かなり専門用語がちですな。ちなみに、アファームドのショットが弱い、との苦情が全国のパイロット達から上がっているのですが…。
軍曹■アファームドにショットはいらん／
Dr.■そ、そんなものですか……？
軍曹■とは言うものの、さすがにそれでは辛い戦いも、ある。
Dr.■……。で、そんな時には？
軍曹■いくつか挙げよう／
①遠距離で使用せず(セコい戦闘は慎め)
②前(斜め前)ダッシュショットは、敵のダッシュ硬直を狙うべし(有効度B)
③横ダッシュショットは、近距離で使うべし(有効度B)
④ジャンプショットは、敵のダッシュ硬直を狙うべし(有効度A)
　上記、4点／　どれも有効なり／　が、当方の動きを読まれれば、反撃間違いなし／　読まれぬよう戦術には常に変化を／　以上／
Dr.■は？
軍曹■以上／　だ／
Dr.■(気を取り直して)……えー、はたから見ていると、軍曹の戦い方にはある種「男らしさ」というか、一種の潔さを感じるのですが、そこらへん、ポリシーが？
軍曹■(いきなり立ち上がって)諸君／　遠くからチクチクショットを撃つVRにいらついたことはないか／　ダッシュだけで勝っていい気になってるVRにはらわた煮えくり返ることはないか／　しゃがみショットばっかり撃って強がってるVRにムカついたことはないか／　私から言わせれば、ヤツらはニセモノ、不埒の輩／存在価値、微塵もなし／
Dr.■あー、もしもし、軍曹…？
軍曹■(意に介さず)彼らを成敗すべく、開発された特攻型VRアファームド／これすなわち真の男のVR／　男子たるものこの機体を駆らずしてなんとする!?
Dr.■ぐ、ぐんそ…。
軍曹■レバーを後ろに入れるな／　敵前逃亡は重罪なり／　いついかなる時もトンファーのチャンスを逃すべからず／反撃の危険ありし時は、即時ジャンプキャンセル／　回り込みを忘れるな／
Dr.■…………。
軍曹■最後に／　アファームドのパワー源は、諸君の勇気／　あふれんばかりの勇気を見せてみろ／　彼は必ず応えてくれる／　以上／

遠距離での戦いは対等には戦えない。原因はショットガンの威力とマガジン内部容量の少なさが挙げられる。

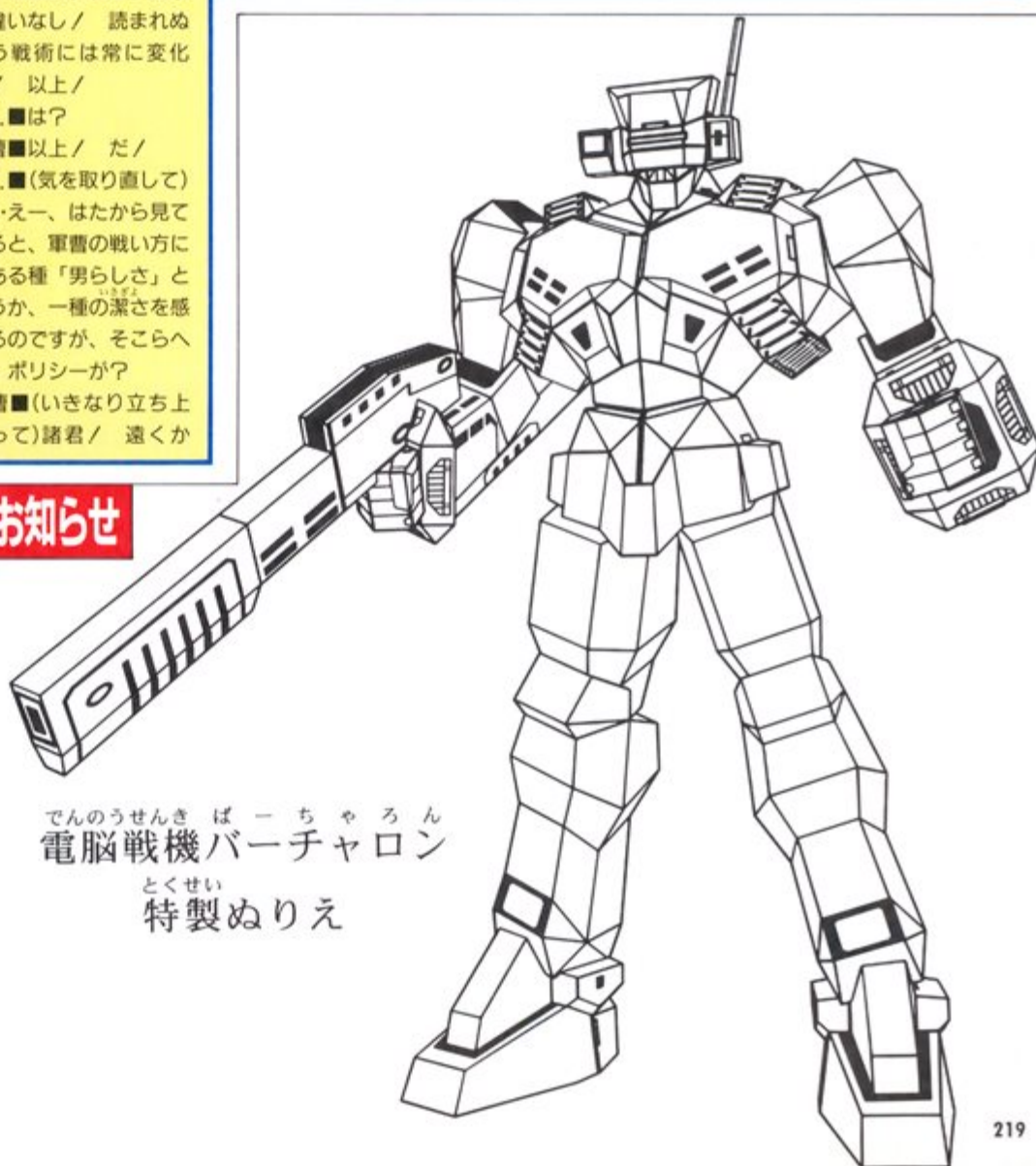
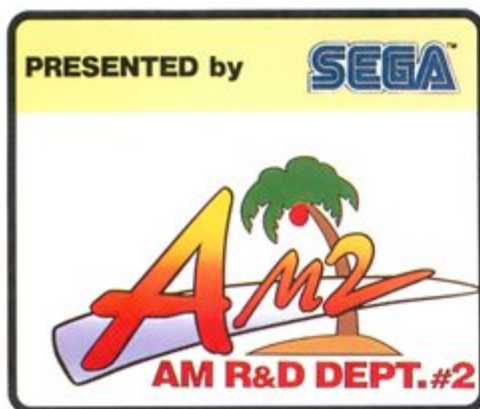
トンファーがスカったらジャンプキャンセルして、ショットを撃て。

特別企画・全日本VRぬりえコンテストのお知らせ

迷彩色がシブいこのアファームドであるが、このたび彼を題材にして、AM3研完全監修企画〝全日本ぬりえコンテスト〟を行うことが決定した(マジ)。右の真っ白い機体をコピーして(※拡大可)諸君の思うままに着色し、封書で下のあて先まで送ってきてほしい。開発スタッフによる厳正なる審査の結果、優秀と評価された作品には、このコーナーで発表させていただくうえ、豪華商品をお送りするぞ。秀作を待つ!!

【あて先】作品の裏に住所、氏名、年齢を書いて、〒144　大田区羽田1-2-12㈱セガ・エンタープライゼス　第三AM研究開発部「VRぬりえコンテスト」係まで。

こちらは元の色見本。画材はなんでもOK。コメントもね。

色見本

電脳戦機バーチャロン
特製ぬりえ

セガAM2研 OFFICIAL CORNER Express Neo

Vol.21

大型連休を前にして、AM2研エクスプレスも嵐の前の一区切りって感じかな。その代わり、そろそろ次の話題作が登場か……？　今回はその予告編だぞ!?

緊急対談！ サターン版「バーチャコップ2」は出るのか？

磯野貴志 VS 廣吉明人

サターン版「バーチャコップ」チーフプログラマー

アーケード版「バーチャコップ2」メインデザイナー

はたしてサターンで「バーチャコップ2」は出るのか？　出るとしたら、完全移植は可能なのか？　そのへんについて、アーケード版「バーチャコップ2」のチーフデザイナー廣吉氏と、昨年「1」の移植を苦労の末に達成した磯野氏の両人に直撃！　サターン版「2」の可能性と要望を聞いてみたぞ。

ゴールデンウィークも目前になると、そろそろ海外では5月中旬の〝E 3〟、日本では6月上旬のトイショー出展作品周辺がざわついてくる頃。当然各社とも、これに向けて急ピッチで開発を進めてくるはず……。というわけで、『サタマガ』では、サターン版「バーチャコップ2」は出るのか？を追求すべく特別対談を組んでみたぞ。これは必読！

ほぼ完璧な移植だった「1」。モードも多彩。

1／60秒の動きと豊富なステージは再現できるのか？

難しいとは思うけどできないとはいいません！

本誌■まずはおふた方ともご無沙汰していますが、最近はどのように？

廣吉■この間まで、AOUショー作品のちょっとした手伝いをしてたりしたんですが、今はまだちょっとお話しできない別の新作のデザインのほうを手掛けてます。

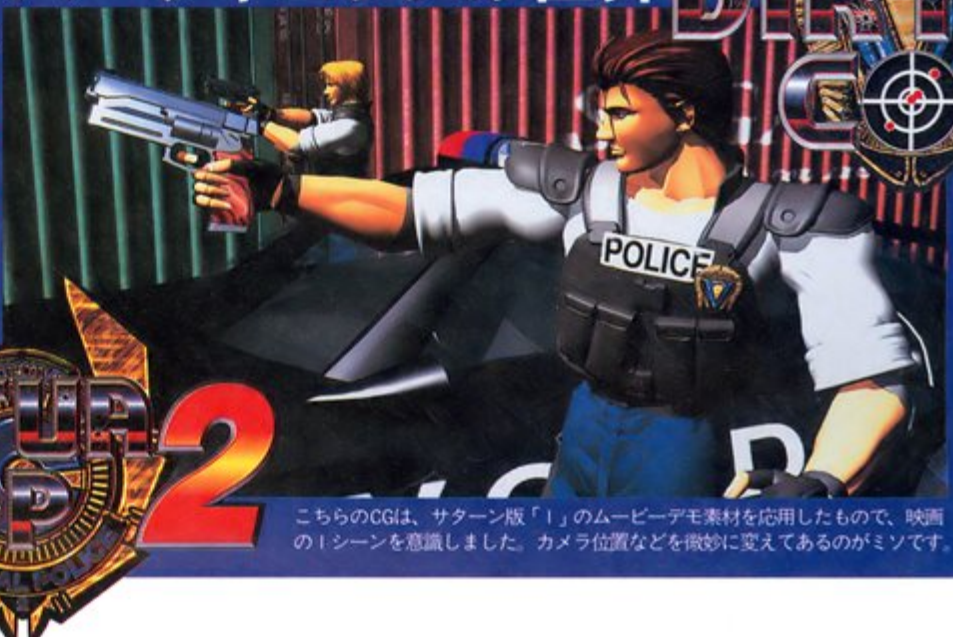
磯野■僕のほうはじつはあるプロジェクトに組み込まれまして、今は死ぬほど忙しい毎日を送ってます(笑)。

本誌■ところで、サターン版の「バーチャコップ」が大ヒット発売中のようなんですが、この時期仮にサターンに「バーチャコップ2」を移植するとしたら、その可能性のほどを両作品に深く関わっていたおふた方におうかがいしたいと思いまして……。

廣吉■う〜ん、完全移植となると、正直難しいですよね(笑)。以前にもお話ししたことがあると思うんですが、「バーチャコップ」は「1」も「2」もMODEL 2ボードを使っていたんですが、「1」の頃はソフト的にもデザイン的にもまだ余裕が残っていたかなっていうのがあったんですね。でも「2」のほうは、MODEL 2のそうした余裕をまったくない状態にまで詰めて作ってますので、これをサターンに移植するのは難易度的にかなり高いと思いますよ。

磯野■僕は「1」の移植をやりつつ、その隣でアーケード版「2」の作業を見てましたから、「1」と「2」が

今なお広がり続けている バーチャコップの世界

ゲームのシリーズは一段落している「バーチャコップ」だが、新作ビジュアルは継続的にAM2研で作られている。今回はその一部を制作者のコメントつきで紹介しよう。ちなみにこちらは小説用に作られた「2」のCG。インパクトあるよね。

こちらのCGは、サターン版「1」のムービーデモ素材を応用したもので、映画の1シーンを意識しました。カメラ位置などを微妙に変えてあるのがミソです。

サターン版「バーチャコップ」でチーフを務めた磯野氏。「2」のほうはやってないようだが…？

「僕を驚かす移植を見せてほしい」

どれだけ違って、サターンへの移植もどれだけ大変かはよくわかるんですが、「1」と「2」っていうのは、本当にシャレにならないぐらい違いますよ。僕なんか、「1」をやってた頃はある程度のところで「あ、こうすればなんとかなるかな」ってパッと頭に浮かんだりしたんですが、「2」を移植するなら、サターン版「1」で使ったノウハウの10%ぐらい流用できればいいほうで、ほとんど新しい方法で臨まないとダメかなって思いますから。

本誌■廣吉さんのほうで他はできなくても、ここだけは移植してほしいという部分はありますか？

廣吉■「1」の時と違って、「2」は、スピード感とか演出的なダイナミックさをかなり強調して作ってますので、まずはそのへんをあまり損なわない形で移植してほしいですね。

本誌■「2」ではキャラが増えてますが、サターンでこうしてほしいとか、どうしたいとかはありますか？

廣吉■そうですね。やっぱりアーケード版の頃に残念だったのは、せっかくキャラが3人いるのに、ゲームの中ではあんまりその特徴を生かせなかったっていうのがありますから。ですから、もしもサターンでやるのなら、逆にそういうビジュアル的な部分で付加価値をつけて、世界観を広げてほしいですね。あとやるのなら、同業他社のものには負けないようなものを期待したいですね(笑)。

本誌■サターン版「1」は裏技もいろいろありましたが、「2」では何か？

磯野■同じ裏技はなくして、新しいやつをいろいろ入れてほしいですね。個人的には「1」の7,800円分遊ぶとデモが変わるという裏技が好きだったんですが、〝ガンセレクト〟のように実用的で、それでいてシャレのきいたものをまた見せてほしいなと。

本誌■ゲームモードで言うと、サターン版「1」には〝射撃訓練モード〟がオリジナルでつきましたが、「2」の際には何か入れてほしいものはありますか？

廣吉■あれは横で見てて思ったんですが、サターンオリジナルモードって、移植作業とは別に本当にない時間の中からスタッフが頑張って作ったものでしたからね。ただ、もう少し踏み込めば、まだ面白いものができそうなのも事実ですから、そのへんのアイデアには期待したいですね。

本誌■「KOF'95」で使われたツインアドバンスドロムシステムって、移植の際に、応用はありそうですか？

磯野■どうしても、RAMの容量内に収まりきらない部分の一部に当てるとかはできると思いますが、それで値段が2倍3倍とかになったら意味がないですからね。今のところはなんとも……。どうかな(笑)？

本誌■磯野さん、最後に何か一言。

磯野■サターン版の「2」をやる人間がいると仮定してですか？　「頑張れー」と(笑)。……それは冗談にして、個人的には、「1」の移植のデキも、ある程度みなさんには驚いてもらえたと思うんですが、「2」ではそれ以上の驚きを僕らに与えてほしいですね。その意味も込めて頑張ってくれと言いたいですね。

本誌■ありがとうございました。今後のおふたりの活躍に期待します。

アーケード版「バーチャコップ2」のチーフ・廣吉氏。サターン版への要望と実現度は……？

「2はスピード感が命ですね」

バーチャコップ Check！

ここでは「バーチャコップ」に関して去年の状況を少しだけ振り返っておくぞ。やっぱり「2」はそろそろか？

Check1 サターン版発表の時期

「1」の時は4月上旬・トイショー前

昨年のサターン版「バーチャコップ」は、まだテクスチャーを貼る前の状態で、4月上旬に初公開された。「2」が年内発売を予定し、トイショー出展を狙っているのなら、公開間近とも考えられるが…？

昨年4月に開発初期段階で初公開された「1」。「2」もそろそろ…？

新OSのSGLが初導入され、開発も早かった。

Check2 新キャラ・ジャネット

デモムービーも強化か？

もしもサターンになるとしたら、一番最初に考えられるのがデモムービー等の追加。最近は小説化などで、キャラや世界観もユーザーに浸透してきているだけに、サターンでさらに広げてほしいが…。

アーケード版「2」では各ステージの前に挿入されたデモ。組み方でキャラの組み合わせも若干変わった。

サターンオリジナルで作られた「1」のムービーデモ。さらなる充実化に期待？

Cool & Hot！

バーチャファイターCGポートレートのジャッキーに触発されて(笑)制作したのがこのスマーティーのCGです。彼らはいつも銃撃戦をやっているわけではなく、このようなお茶目な面も持っているのです。

コングの3Dモデル制作は、アーノルド・シュワルツェネガーを参考にしました。マッチョ系は「大型銃器を扱う」というイメージがあると思いますが、彼の主演映画「コマンドー」の中で、小さなピストルを撃つシーンがあり、そのアンバランスさが気に入って参考にしました。

TO BE CONTINUED……そして次号、何かが起きる……!?

もうすぐ登場！ ソニック・ザ・ファイターズ(仮)

●セガ●アーケードゲーム●5月下旬登場予定●MODEL2基板

AM2研が基本と全キャラの使い方を指南！

昨年の年末に急遽発表され、話題をまいてきた「ソニック・ザ・ファイターズ（仮）」だが、いよいよ開発も急ピッチで終盤にかかり、あとは5月下旬頃の登場を待つばかりとなった。大きなセガのAM施設では、ゴールデンウィーク明けには見かけることができるかもしれないぞ。

というわけで、今回は、この登場間近の最新作にすんなりと入れるように、開発のAM２研が基本的な遊び方と各キャラの使い方をワンポイントアドバイス。従来の対戦格闘ゲームと違う部分や遊び方のコツがわかるぞ。狙いのキャラはどれだ？

キャラの動き、カメラワークなど、どれも新鮮で楽しいぞ。

ソニック
音速を超える主人公

ナックルズ
すべてを壊す拳が武器

テイルス
飛べば他に敵はなし

エミー
ビックリ箱のような女の子

SONIC THE HEDGHOG

AM2研よりひとこと

ソニックらのスピンアタック系の技は飛び道具系の技をはじくことができ、バリアも削れます。特にソニックのスピンは全キャラ一強力でスパイラルスピンで変化もつけられます。攻めキャラですね。

KNUKLES THE ECHIDNA

AM2研よりひとこと

ボクサー風のポーズをとるナックルズは、他に持つ足技やスピン系の技よりもパンチ系の技のほうが強くなっています。特に避けパンチは踏み込みも深く強力。華はないがストイックに勝つキャラです。

MILES TAILS PROWER

AM2研よりひとこと

派手な決め技はないけど、どれもが標準以上の威力を持つテイルス。プロペラダッシュが右旋回、左旋回、前進と自在に操れるので、相手の飛び道具を避けまくっての攻撃も可能です。投げも強力。

AMY ROSE

AM2研よりひとこと

開発初期から楽しい技が満載だったエミー。ピコピコハンマーはⓅⓅⓅだけでも強いですし、あっちむいてホイもかなり有効です。出が速くダウン攻撃にもなるヘッドスライディングもオススメ。

【コマンドの見方】Ⓟ：パンチボタン、Ⓚ：キックボタン、Ⓑ：バリアボタン、⇨：レバー短く入れる、➡：レバー長く入れる。※コマンドはすべてキャラクターが右向きの時です。

ゲームを始める前にココをチェックしよう！

ステージの周囲に囲みがあって、耐久度のあるバリアがあるという点では、システム的に「ファイティングバイパーズ」に近いものもあるが、実際は〝左右の避け〟ができることでかなり違った遊び方ができるようになっている「ソニック」。全キャラ共通の〝避け攻撃〟は相手の攻撃を避けてから、かなり踏み込んで攻撃するため、威力が強く有効だ（特にソニック、エミー、ビーン、バーク）。また、バリアで相手の必殺技を止めておいて、投げをかけるなども可能。コマンドも簡単だから楽しもうぜ！

バリアとリング

このゲーム特有の概念の〝バリア〟。これは「VF2」のようなガードとは違い、1試合5回までバリアを張れるというものだ。各キャラの持つダメージの大きな固有技を受けると1つ減り、5回で防御不可になる。なくなったら〝避け〟をうまく使うしかないぞ。ちなみにリングを拾うと回復する要素は検討中とか。

よけ攻撃って？

スピンアタックなどの必殺技はガードするだけでなく、予備動作を見て〝避け（Ⓟ+Ⓚ+Ⓑ）〟をするほうが効果的。なお相手の近くで〝避け〟ると写真のように回り込みができる（相手は一瞬硬直状態になる）。攻め放題だ。

壁登り技も！

現時点は全キャラが使える〝壁登り〟（※全キャラ使えるかどうかは仕様変更予定あり）。登っている最中にⓅかⓀを押すと、「VF」でいう〝ダウン攻撃〟的な技が出る。あたり判定も大きく自動追尾性もあるから超有効だぞ。

ファング
オレ様の早撃ちに勝てるか？

エスピオ
ベロは3つ目の腕だぜ

ビーン
サッカー好きの爆弾野郎

バーク
力技ならまかせな

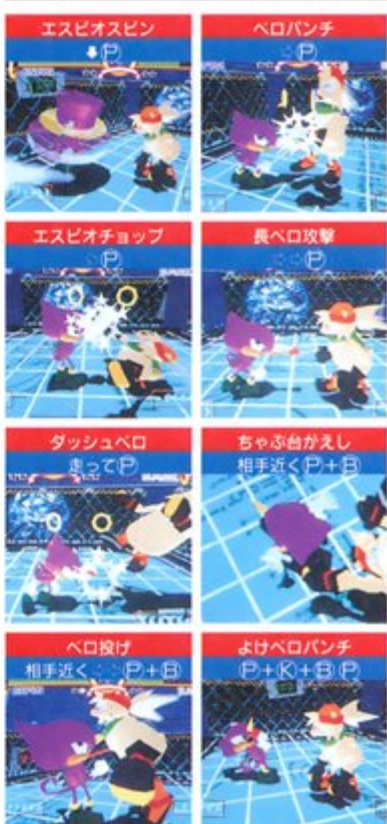
FANG THE SNIPER

技名	コマンド
ラビットスナイプ	ⓅⓅⓅⓅⓅ
しっぽコンボ	Ⓚ+ⒷⓀⓀ
スプリングキック	Ⓚ
スーパーコルク	Ⓟ
馬キック	走ってⓀ
しっぽダウン攻撃	相手ダウンⓀ
しっぽ投げ	相手近くⓀ+Ⓑ
よけスナイプ	Ⓟ+Ⓚ+ⒷⓅ

AM2研よりひとこと

とにかく爽快に撃ちまくれるファング。1丁しか持ってなさそうな銃は、じつはたくさん持ってまして、弾切れもなく、デカイ銃とかも出したりします。しっぽも間合いが広いので近づかれたらそれで。

ESPIO THE CHAMELEON

技名	コマンド
エスピオスピン	⬇Ⓟ
ベロパンチ	Ⓟ
エスピオチョップ	Ⓟ
長ベロ攻撃	Ⓟ
ダッシュベロ	走ってⓅ
ちゃぶ台がえし	相手近くⓅ+Ⓑ
ベロ投げ	相手近くⓅ+Ⓑ
よけベロパンチ	Ⓟ+Ⓚ+ⒷⓅ

AM2研よりひとこと

エスピオはベロ攻撃が得意なので、普通の間合いから少し離れた中間距離が戦いやすいですね。踏み込みの強い〝よけベロ〟とリングの3/4ほども伸びる〝長ベロ攻撃〟で全間合いを対処しましょう。

BEAN THE DINAMITE

技名	コマンド
ぐるぐるアッパー	Ⓟ
きつつきアタック	ⓅⓅⓅⓅ
ばくだん3つ投げ	Ⓟ
ばくだんシュート	➡Ⓚ
ダッシュくちばし	走ってⓅ
くちばしショット	相手近くⓅ+Ⓑ
も一れつアタック	相手近くⓅ+Ⓑ
よけくちばし	Ⓟ+Ⓚ+ⒷⓅ

AM2研よりひとこと

ファングのコルク鉄砲のような直線的な攻撃の他に放物線を描く爆弾投げもでき、緩急をつけた戦い方ができるビーン。きつつきアタックやも一れつアタックも愉快ですが、ややスキもあるので要注意。

BARK THE POLERBEAR

技名	コマンド
つぶしてガン	ⓅⓅ
ワンツー投げ	ⓅⓅⓅ
3回はさみパンチ	ⓅⓅⓅ
たたきつけ	相手近くⓅ+Ⓑ
つかんでガンガン	相手近くⓅ+Ⓑ
ジャイアントスイング	相手近くⓅ+Ⓑ
バリア歩き	バリアがあるときⓅ+Ⓚ+Ⓑ
よけパンチ	Ⓟ+Ⓚ+ⒷⓅ

AM2研よりひとこと

バークは投げ技が各種あって通好みと言えますね。3回はさみパンチも強力で豪快ですが、よけパンチで相手を縮めておいてⓀを当てると威力はさらに大きいです。投げと打撃の2択で攻めましょう。

次号で何かが発表されるかも!?

PERSONAL FILE

SEGA AGES セガエイジス世代に捧ぐ巨匠伝

第1次セガサウンド黄金期を作った男

Sound Creater
Hiro師匠

第二AM研究開発部・サウンドセクション所属。代表作は下にある通り、セガを代表する往年のタイトルが並ぶ。昭和40年4月12日生まれ。A型。光吉氏、中村氏の大先輩でもある。

昔から、セガのゲームサウンドは定評があったが、その先駆けを作った人物がAM2研には存在する。輝かしい足跡と大きな金字塔を打ち立てた、伝説のサウンドコンポーザー、AM2研最後の大物がついに登場だ！

当時なかったバンドっぽいBGM

本誌■まずHiroさんのプロフィールからお願いします。
Hiro■入社して12年目なんですが、サウンドに入る前は2年間ほどプログラマーだったんです。その傍ら、趣味でバンドをやってまして、鈴木部長から「今度『ハングオン』というゲームがあるんだけどもバンドっぽい曲を書いてくれ」と頼まれたことがきっかけですね。
本誌■今は作業的にどんなことをやられてるんですか？
Hiro■AMサウンドの中にシステム開発というのがありまして、今はそこでサウンドドライバーや開発ツールを作っています。
本誌■体感ゲーム全盛時の頃の、作曲のコンセプトなりスタイルというのは、何かありましたか？
Hiro■あの頃のゲームミュージックって〝いかにも〟電子音楽でしたので、逆にゲームっぽくないっていうのを目指して作ってましたね。でも「ハングオン」の頃は、まだそれほどこだわってなかったと思います。
本誌■「アウトラン」はBGMを3曲の中からセレクトできたのがかなり画期的でしたが、そのアイデアは鈴木部長が出したものだったんですか？
Hiro■どちらだったか覚えていないんですが、鈴木部長と普通に話してて、ドライブの時にはFMラジオなどでBGMを選曲できるのは普通だろうということで、入れたように覚えています。
本誌■「アウトラン」の3曲はどれも名曲なんですが、何かエピソードなどはありますか？
Hiro■まずパッシングブリーズとスプラッシュウェーブの2曲は、注文がきて作ったんです。スプラッシュウェーブは、本当はロックって言われたんですけど、ロックにならなかったですね(笑)。で、残り1曲は自由にしていいということで、好きに作ったのがマジカルサウンドシャワーだったんです。その頃は、ラテンが大好きだったんで、あれが一番気に入ってますね。
ウメ■音楽CD(・1)のライナーにある「ロケテストに出すためにギリギリまで徹夜して作ったので、あまり最後まで詰めていない。あとで詰めればいいやと思ってたところで、結局時間がなくなってそこまでになってしまった」というの話は、有名な話ですね。
Hiro■あの頃は結構いい加減だった(笑)。

指がぼろぼろになるまで毎日ギターの練習をしました

本誌■「アフターバーナー」のBGMも印象的なんですが、鈴木部長は「トップガンのイメージ」とよく言われますけど、音楽的なイメージもそうだったんですか？
Hiro■まずギターをメインにしたいっていうコンセプトがありましたね。だったら自分で弾かなきゃいい曲はできないだろうということで、とりあえずギターの練習をしました。でも、それまでギターを真剣に弾いたことがなかったので、毎日手がボロボロになるまで弾いてましたね(笑)。
ウメ■「ファイナルテイクオフ」と「アフターバーナー」の2曲って、ゲームに使われているものだとメロディがないですよね。でも、音楽CD(・2)版にはメロディが入ってたんですが、あれはやはりギターの力強さを出したいから、あえてメロディをとったんですか？
Hiro■メロディを入れると音色とメロのイメージで結構キレイな曲になっちゃうんですね。開発中には、実際にメロディありとメロディなしの両方を作ってみてゲームをやってみたんですが、やはりリズムで押したほうが「アフターバーナー」のイメージに合っているだろうということで、メロディなしのを採用しました。
ウメ■当時セガは、他社のビデオゲームの基板と比べると、ズバ抜けて性能が良かったですよね。
Hiro■うーん、他社はあんまり気にしてなかったな(笑)。昔は、ハードの設計担当には軽く要望を出すぐらいで、それほど綿密にミーティングをしていたというわけではないですから。
ウメ■先にハードができて、じゃあこのハードだったらこういうことができるんじゃないかという感じ？
Hiro■そうそう。例えば「ハングオン」のPCMだったら、当初はボイスを出すためのシステムだったんです。そこで、声が出せるんだったらドラムも出せるだろうということで、頑張ってドラムを入れたりとかね。

部長にはずいぶんボツにされました

本誌■当時の各作品のリーダー、特に鈴木部長のBGMに対するリクエストなどはどうだったんでしょうか？
Hiro■厳しかったですね。ボツも結構ありましたよ。
ウメ■音楽CD(・2)のライナーによると「アフターバーナーは、20曲ぐらいボツにされた」とのことですが、ひょっとしてこれは……？
Hiro■他に誰がいるの(笑)？
本誌■体感シリーズ以外では「ファンタジーゾーン」も担当されましたが、あの曲作りのコンセプトは？
Hiro■あのゲームは開発中から面白いと目をつけてまして、曲としても明るい、自分の好きなノリに仕上げられましたね。とりあえず、開発からは「シューテ

Hiro師匠が所属していた、S.S.T.BANDのアルバムの数々。完全オリジナルCDや、ライブCDも発売された。後半は本誌でもおなじみの光吉氏にバトンタッチして引退。

当時誰もが影響を受けたHiro師匠の名曲の数々が今甦る……

Hiro師匠が手がけた作品は、下記のタイトル以外に「ダイナマイトダックス」「ヴァーミリオン」「レンタヒーロー」「GPライダー」などなど、どれもBGMには定評のあるタイトルばかり。ハイスペックボードはもちろん、FM音源だけのボードでも数々の名曲を生んだ。

ハングオン
セガ初のPCM音源をリズムに用いた。孤独感を誘うBGMが印象的。

スペースハリアー
さらに基板の性能があがり、タムのフィルインなども入った。

エンデューロレーサー
ドラムソロも入ってさらにバンドっぽい曲構成に。アレンジ希望！

ファンタジーゾーン
軽快なサンバのリズムは、FM音源のみとは思えないほど美しい。

アウトラン
当時、すべてが新鮮だった軽快で心地良いサウンド。3曲から選曲。

アフターバーナー
ついにギターをもサンプリング。ゲームにベストマッチしたノリ！

パワードリフト
ディストーションギターが印象的。Bステージが一番人気だった。

ィングっぽくない曲を」というリクエストだけあって、あとは好きにやっていいとのことだったので、曲も次から次へと浮かんできました。でも本当は全曲にメロディを入れたかったんだけど、開発期間が厳しくて、メロディ入れてないステージもいくつかあるんですよ。

ウメ■でも、なぜか音楽CD(・3)ではメロディが乗っていますよね(笑)。

Hiro■じつは、海外版のリリースが後だったんですよ。メロディを乗せてみたら「こりゃいいや」ということで、海外版は入れましょうってなったんです。

気合いの入った「ヴァーミリオン」と「レンタヒーロー」

本誌■メガドライブの「ヴァーミリオン」や「レンタヒーロー」も手がけられてますが、曲作りでの苦労話は?

Hiro■「ヴァーミリオン」は、長いサンプリング音を再生できるようにドライバーを自分で改造したんですよ。それをうまい具合に使った作品にしようということで、オープニング時にオケヒットや雷の音などを入れたんです。いろいろ研究して気合いを入れて作りましたね。

本誌■RPGということで苦労されたことなどは?

Hiro■当時、開発中にいろいろ作ったけれど、体感ゲームには静かすぎて使えない曲も結構ありまして(笑)。そういうのを「ヴァーミリオン」に投入できました。RPGということでまったく今までと違うジャンルでしたから、これも楽しかったですね。

ウメ■「レンタヒーロー」のオープニングの、あのコテコテのヒーローもののテーマソングなんですが、あれは意識して作ったんですか?

Hiro■もちろん(笑)。「レンタヒーロー」っていうぐらいだから、ヒーローもののCDをいっぱい聞いて、それっぽいやつを作ろうと。本当は歌詞も半分ぐらいできてたんですね。残念ながら紛失してしまいましたけど、これもCDを作る機会があったらぜひ(笑)。

バンドで人が来てくれたのは嬉しかったです

本誌■SST-BAND(・4)立ち上げのエピソードなどありましたらぜひ。

ウメ■SST-BANDって、一番始めは「SEGA SOUND STAFF」だったんですよね?

Hiro■いや、その前もあって前身はサンシャイン60の噴水広場で行われた「アフターバーナーパニック」ですね。

ウメ■あっ、そうそう。当時、セガのサウンドで有名だったのがファンキーKH氏(・5)とHiro師匠で、この2人が来るぞってBeep/(・6)でも告知されてましたね。そこで初めてセガのゲームミュージックの生演奏を、セガのサウンドスタッフが演奏するぞということで。

Hiro■そう。それが初めてのセガとしてのライブでしたね。ベース、ギター、キーボード2人、ドラムは打ち込み。それがまたすごい下手で(笑)、よくあんなの人前でやったなあって(笑)。

ウメ■その後SST-BANDが結成され、当時メガドライブの販促のイベントで新宿厚生年金会館で「パワードリフト」などを使ったイベントがあって、そこでちゃんとしたライブがあったんですよ。それがSST-BANDとしての初ステージ。

AM2研ウメ氏もインタビュアーで参加。当時の興奮をリアルタイムで経験してるだけに、今回はただのミーハー小僧に。

Hiro■初ステージは恥ずかしかったですね。プロモーション部の担当と「セガでもバンドやりたいね」とか「そのうち武道館でやろうか」って夢をもったりしてましたね(笑)。でも、売上げがどうのこうのとか、人を呼ばなきゃとか本人達は全然考えてなかったですよ。

ウメ■その後、アレンジCDを立て続けにリリースし、MZA有明で初の有料ライブ。

Hiro■そう。厚生年金会館が成功したんで、次はそこそこ埋まるぐらいがいいかなあということで(笑)。

ウメ■自分がゲーム用に作った曲を生で演奏するというのは、どうなんですか?

Hiro■弾くとなると難しいです。ただ、この頃はバンドっぽい曲を意識して作っていましたからね。やっぱり、それが当時受けた理由じゃないですかね。

本誌■SSTを今振り返ってみて、いかがでしたか?

Hiro■楽しかったですよ。バンドであれだけ人を呼んでお客さんが来てくれたっていうのは嬉しかったですね。結構盛り上がってましたし。

自分の曲はすべてアレンジしたいですね

本誌■「SEGA AGES」に対して要望はあります?

Hiro■BGMのアレンジを入れるんだったら本当は自分でやりたいんですが、実際は難しいでしょうね。

本誌■移植に対する希望っていうのありますか? こう移植してほしいっていう。

Hiro■まぁアレンジを入れるとしたら、原曲など気にせずに自由にアレンジしてほしいですね。

本誌■今後のご予定は?

Hiro■とりあえずサウンドのシステムとドライバーを固めることですね。あと、サウンド制作者が制作しやすい環境をつくること。作曲も、そろそろ忘れかけられた頃なので、またやってみようかなと思ってるんですけどね(笑)。

本誌■自身の作品で、もう一度アレンジをやってみたいなという曲は?

Hiro■全部です(笑)。じつは全部自分で最初から最後までアレンジしたという曲はないんですよ。本当に自分でアレンジしたものを出してみたいとは思いますね。

(4月2日、AM2研にて収録)

インタビュー脚注

今の中高生には聞き慣れないキーワードもありそうな、今回のインタビュー。ここでは、ポイントとなる単語を解説し、当時のゲーム業界の1ページを紐解くぞ。

※注1:SEGA GAME MUSIC Vol.1

'87年3月、アルファレコードより発売された、セガ初の音楽集。収録タイトルは、『アウトラン』『スペースハリアー』など。当時はレコードも全盛だったので、LPを持っている人は貴重かも。『アウトラン』のみ、サイトロンから1500円シリーズとして再発売された。
●アルファレコード●28XA-107
●2,800円

※注2:SEGA GAME MUSIC Vol.3

'87年10月、アルファレコードより発売。収録タイトルは『アフターバーナー』『SDI』『スーパーハングオン』『ダンクショット』など。『アフターバーナー』は、サイトロンから1500円シリーズとして再発売され、それにはメロディなしの基板直録りが収録されている。
●アルファレコード●28XA-109
●2,800円

※注3:SEGA GAME MUSIC Vol.2

'87年6月発売。収録タイトルは『ファンタジーゾーン』『ハングオン』『エンデューロレーサー』『カルテット』など。このシリーズには必ず譜面が掲載され、ライナーには開発こぼれ話が満載。マニア心を大いにくすぐられた。
●アルファレコード●28XA-108
●2,800円

※注4:SST-BAND

セガ社員とスタジオミュージシャンで構成されたゲームミュージックバンドで、当時としてはかなり画期的だった。MZA有明、中野サンプラザ、日本青年館などでライブが催され、アレンジCDも立て続けにリリースされた。ちなみに、SSTとは"SEGA SOUND TEAM"の略。

※注5:ファンキーKH氏

Hiro師匠と共に当時のセガサウンドの代表ともいえる名コンポーザー。独特のベースラインに魅了されたファンが続出し、下述の『Beep/』誌上でも人気者だった。代表作は「カルテット」「SDI」「スーパーハングオン」など。

※注6:『Beep/』

本誌「セガサターンマガジン」の前身ともいえる、総合ゲーム誌。創刊は1984年12月。この業界では最古の歴史を持つ。ゲームミュージックが流行する以前からソノシートを付録でつけたり、ゲームクリエイター養成講座を連載したりと、かなり意欲的な試みをやっていた。セガ関係の情報には当時から突っ込みが鋭く、'85年後半から'88年頃にかけては、セガに関する記事が絶頂を迎える(ちなみに、当時すでに「スペースハリアー」開発時には鈴木裕氏が"開発の鈴木さん"として登場していたり(笑)、現在AM4研にあたる筐体開発部隊に対するインタビューもあったりしたほど)。今のゲーム業界を支える中堅どころの多くが、ユーザー時代にこの雑誌を読み、憧れ、そして養われていった(本当)。以上:文章・梅田浩二

オレと師匠① 岡安啓司

サターン版「VF」1、2の元チームリーダー。師匠とはメガドラ「レンタヒーロー」で仕事をともに。

人知れず努力している人です

仕事のつながりよりも、むしろ個人的にいろいろと遊んでもらったので、そちらのほうが印象が強いですね。師匠は元々プログラマーでしたから、サウンドなのにプログラムが好きなんですよ。だから、やりづらいと言えばやりづらいですよね。ちょっとでも手を抜くと「できないわけないじゃん」って突っ込まれたりしますから(笑)。

「レンタヒーロー」の時は私がリーダーでしたので、主題歌はちょっとハードっぽい曲にしたいって言ってたんですが、なんか知らないうちにテレビアニメ主題歌CDをいっぱい買ってきて(笑)。できたら、私がリクエストしてたものと全然違うんですよ(笑)。でも、できたものが面白かったからよかったんですけどね。勝手に突っ走っちゃうんだけど、結果オーライというところがある人ですね。頑固で好き嫌いが激しいから、乗る時はすごいんですけど、乗らない時は大変でした。師匠は人知れず努力していると思いますよ。みんなが寝てる時に努力していたんじゃないですかね。みんなが起きている時に寝ていた人ですから(笑)。でも、初めてSST-BANDを観にいった時、「この人、カッコイイんだなぁ」って思いましたよ(笑)。それまでは会社で仕事しているところしか見たことなかったから、ステージに立って演奏してるのを見てちょっとビックリしましたよ。普段わかんないですよね。

オレと師匠② 光吉修猛

今やAM2研サウンドチームの顔とも言える光吉氏。SST-BANDの人気者だった師匠の後を継いだ。

キーワードは結果オーライ

師匠が曲や効果音を作ってる時って、あまり深い意味をもたないで作ってるように感じるんですが、できあがったものは非常に完成度が高いんですよ。師匠のキーワードは「結果オーライ」でしょうか(笑)。「寝てもいいからちゃんとできればいい」みたいな。昔、わからないことがあって質問にいったことがあったんですが、眠そうな真っ赤な眼で威圧されて怖かったこともありました(笑)。最初、すごく怖い人だと思ったんですよ。入社当初、作品に対して「ダサダサ」とか「全然ダメだよ」とか言われたこともありましたし。でも、ハッキリとものを言う人なので、そういうふうに言われてもイヤミがないんですよね。

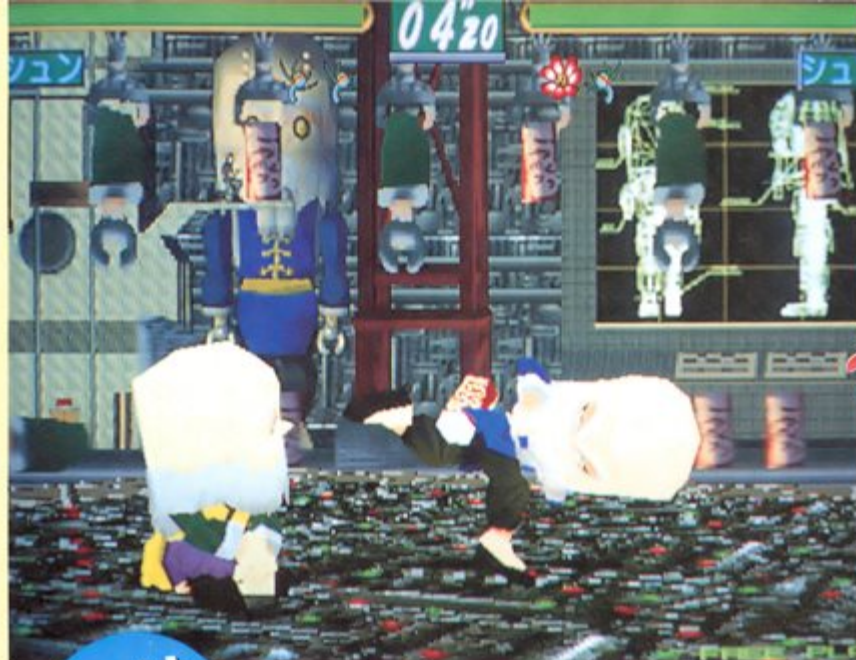
最近は作曲よりも主にサウンドのシステムを担当しているんですけど、すごく熱心で非常に心強いですよ。「プログラムに関して自分が納得いかないことは、何としてでも解決してやる/」という意地を感じますし。別に昔は頼りなかったわけじゃないんですけどね。岡安さんも「先輩じゃなくって同期みたいだ」って言ってますけど、僕も感覚的には同じですね。呼び捨てにしたりとかタメ口とかはできないですけど、思ったことを言える人ですよ。頑固で好き嫌いが激しいところもありますけどね。

最近はプロジェクトに参加されてないんで、ぜひ曲作りもやってほしいです。それでサウンドチームに刺激を与えてくれたらと思いますね。

オレと師匠③ 梅田浩二

AM2研パブリシティチーム所属。経歴は多彩。当時純粋にセガに憧れ、育ってきた1人だ。

当時ちびるほど感動しました

当時ただのゲームマニアだった私は、パソコン通信を嗜んでおりました。そこで師匠が出入りしているネットを見つけ、大胆にもコンタクトを取り始め、その頃から強引に仲良くさせてもらいました。ラテンやフュージョンを聴くようになったのは「アウトラン」の影響だし、手持ちのパソコンでSEGA GAME MUSICのCDについていた譜面を元にパソコンでそれを再現してみたりと、どんどんと深みにはまっていきました。当時の体感シリーズは、ビジュアルとサウンドが他社製品に比べて、すば抜けてよかったように記憶しています。初めて「アフターバーナー」のギターサンプリング音を聴いた時は、ちびるほど感動しました。「アウトラン」は、純粋にドライブの楽しさをゲーム化してますが、それにはノリのいいBGMが必要不可欠。あの音楽なしで「アウトラン」のヒットはなかったと思います。それとSST-BANDには、ぜひ「エンデューロレーサー」をアレンジしてほしかったですね。バンドでやったらかっこいいのになぁと思っていたのですが、師匠もいつかアレンジしてみたいと言ってますので、期待しています。澄み渡る青い空の夏の海岸を、カーラジオのチューニングを77.7kHzに合わせて赤いオープンカーで思いっきりぶっとばし、そして夕暮れの海岸に車を止めると、カーラジオからはエレピのバラードが……。今でも抱いている、私のささやかな夢です(笑)。

イチロー(?)デュラル姿を現す!

バーチャファイターキッズ

●セガ●アーケードゲーム
●好評稼働中●ST-V基板

これは必見! 技をかけるごとに顔が変化! 爆笑のデュラル!!

なんとデュラルは、技をかけるごとに、その技の持ち主の顔に顔がくるくる変わるのだ! 上のアキラや影丸の他に、ジェフリーやサラ、ラウなどの顔になるぞ。

最近はアーケードの対戦台にも入って、キッズキャラもおなじみになってきた「バーチャファイターキッズ」。開発のほうも、アーケード版のリリース直後からサターンへのコンバート作業にかかっているから、そろそろサターン版の情報もチラホラ聞こえてきそうだ。ちなみに、気になる発売日も、サターンと互換ボードのST-V基板が使われているだけに、そう遠くない時期になるはずだぞ。

というわけで、今回は初公開のデュラルとサターン版の新情報だ。

怒ると目が赤く!

開発陣からは"イチロー"と呼ばれている「キッズ」版デュラル。普段は左のようなつぶらな目をしているけど、ダメージを受けると、大魔人のごとく目が赤に!

㊙情報! 連勝キラーとしてデュラルが使える!?

サターン版も開発中、そしてデュラルと言えば……。やっぱり気になるのが、デュラルは使えないのか? ということだよね。実際、一部のユーザーの中からは「使えた!」という情報も寄せられているほど。これに関して、AM2研からは「さて、どうでしょう(笑)」との返事。だが、『サタマガ』独自の調査によると、どうやら、デュラルはあまりにも強いので、"連勝キラー"として使えるらしいとの情報が! コマンドも例のアレが使えるのか……?

銀色がいるとすれば、もしかして金色もいる? 続報を待て……?

サターン版も発売間近だ! このシーンを見逃すな!!

ST-V TM FOR SEGASATURN

AM2研より

「キッズ」になって、バランスがだいぶ変わりましたが、じつは連係技のダメージは、約8割、約7割というように4発目以降だんだん減るようになっているんです。ですから、たとえラウの連係技が5発ぐらいつながっても、総合的なダメージは少なくなってるんですよね。サターン版では今出ているアーケード版よりさらにバランス調整をする予定ですが、操作も5歳以下モードとかも用意できるかもしれません。今後の情報に注目を。

舜帝対舜帝で対戦すると、この隠し面が出現。巨大舜帝はいったい?

ネームエントリーもこのとおり。サターン版「2」同様、裏技もある?

「キッズ」をプレイしてて、すぐに気づくのが、「VF2」とコンビネーション技で違うつながり方をするものが結構あることだろう。これは2割のターボ化とキャラの頭身の変化によるものだが、考えようによっては、まったく新しいコンビネーションも作れるはず……。サターン版の新モードは、どうやらこれに関係した今までにないモードとの噂もあるぞ?

サターン版で当然期待されるムービーデモ。現在AM2研ではこのへんが時間をかけて作られており、サターン版「VF2」に比べてかなりのボリュームになるそうだぞ。エンディングは、全キャラ分をちゃんと制作中。内容は女優パイやリオンの豪華な生活など、各キャラの1日だとか。「2」と「キッズ」のキャラが登場する約2分の豪華オープニングも注目だ。

【飛び込みイベント開催告知】4月29日、池袋大和銀行前(※三越の通り向かい)で、池袋フラワーフェスティバル(10時~17時)にサターンソフトを使ったゲームイベントを開催。参加者は双子ハニーと記念ポラロイド写真を撮れるぞ。また、4月27日~5月1日には新潟フェイズ(TEL:025-249-0009)で"まんがメディアわーるど"を開催。漫画やアニメ、最新ゲームがやり放題だぞ(11時~19時/入場は18時まで)。入場料は大人500円、小~高校生300円。

AM2研㊙情報局
VIRTUA SURF（バーチャサーフ）

読者のみんなからの質問や最新情報をお伝えする、AM2研オフィシャル出張局"バーチャサーフ"。「VF3」のアキラ登場だ！

「バーチャファイター3」のアキラ初公開

AM2研■まずはお知らせ！「VF3」のテレカが近日発売予定！早ければゴールデンウィーク最中にセガのAMスポットに全キャラ分登場する予定だぞ。見つけたら買い！

●いきなりですが、私は光吉猛修氏の歌が個人的に好きです。今後移植される「バイパーズ」などに歌を入れるなんてどうでしょうか？（愛知県・川島毅士・15歳）

AM2研■光吉ファンは、じつはセガ社内でもかなり多いんですよね、で、光吉の歌声がサターン版「バイパーズ」に入る可能性ですが、こちらは現状では何も決まっていませんので、今後のご要望しだいでは、入るかもしれませんね。

●MODEL3を使ったゲームは、「バーチャファイター3」以外に開発される予定はないのですか？（富山県・森本弘幸）

AM2研■もちろん、他にも開発しています。アレやアレの続編やら、○○やらとてんこ盛り状態です。内容はまだ秘密ですが、「サタマガ」さんに最近出ていない人が何やってるのかなーとか、想像してみてくださいね。

●鈴木裕部長は今回中国へは取材にいかないんでしょうか？（東京都・長岡弘幸）

AM2研■今回は中国取材はないですね。でも、MODEL3と「VF3」のために、渡米したり、いろんな人に会ったりして、年中各地を飛び回っていますよ。

●「ソニック・ザ・ファイターズ（仮）」にアニメ版ソニックの声優さんを起用してください。（埼玉県・清水俊子）

AM2研■今回の対戦ソニックでは、勝ちセリフとかはしゃべりません。メガド

「ソニック・ザ・ファイターズ（仮）」もいよいよ登場間近。今回の記事で予習して挑もう！

初公開！　これが「バーチャファイター3」のアキラだ!!　基本はCGポートレートからの流用のように見えるが、「3」と名乗るだけのデキだぞ。

ここに紹介したアキラ、パイ以外にもすでに全キャラ分が完成しているそうだぞ。いち早く他の「VF3」キャラが見たい人は探すしかない？

こちらはアーケード用の「バーチャファイターキッズ」ポスター。ジャワティ全開！

今号の表紙

ダブルハニー『サタマガ』に降臨！

今回の表紙は、サターン版「ファイティングバイパーズ」の近日登場を予感させる(?)2人のハニーが登場だ（しかも脱アーマーバージョン！）。CG担当は2カ月ぶりに本誌登場の有井伸孝氏。今回は特別に、アーケード版のデザイン担当者からコメントをもらったぞ。「2Pカラーは、1Pの赤に対する色ということで不思議の国のアリス的な金髪になりました。アメリカでは、"ハニー"という言葉にスラング的な意味があるので、ハニーではなく、キャンディという名前に変更されていますが、じつは日本でも、最初はMu"ミゥ"という名前だったんです。有井版ハニーは、キュートでエロティックで、海外のファッション誌にでも出てきそうな雰囲気があって、とても気に入っています。これでハニーのファンが増えてくれるとうれしいですね」

サターン版の登場も待たれる「ファイティングバイパーズ」。今回はその予告編なのか（?）。

ハガキ大募集！

採用者から抽選でTシャツ＋αが当たるぞ!!

AM2研と「サタマガ」編集部共同製作の特製Tシャツ。デザインは有井伸孝氏。

「AM2研Express Neo」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM2研が直接答えてくれるよ。ハガキは直接AM2研に渡すから、今後の作品（音楽を含む）への意見や要望も、制作の参考にされるかもしれないぞ。採用者には抽選で特製Tシャツ＋αをあげちゃうからね。

AM2研ギャラリー

毎回競争率の高いイラストコーナー。常連さんを圧倒する絵を待ってるぞ。

◀東京都・雷侵狂

「バーチャコップ」で人気を分けるスマーティー。サターン版の「2」や小説でも活躍に注目だ。

▼京都府・桑山圭

キッズのジャッキーが持つよりも、こうして「3」のジャッキーが持ってるほうが、よりジャワティも目立つね。今年の夏はジャワティで。

▼兵庫県・とらまる

毎度新しいめの時事ネタで攻めてくる、とらまるさん。「3」への期待度もますます高まるばかり。今後も新情報には目が離せないぞ。

【AM2研Express Neo応募先】AM2研へのご意見、ご質問、イラストなどは、〒103　中央区日本橋箱崎町24-1「セガサターンマガジン」編集部「AM2研EXpress Neo」まで送ってね。また、プレゼントの応募先も同じ宛先で「○○プレゼント係」まで送ってください。

NEW RELEASE TITLE CHECK! 発売前テストプレイ

セガサターンソフトレビュー SEGA SATURN SOFT REVIEW

ゴールデンウィークも間近に迫ってきた昨今、やっぱり新作ソフトもチェツクしたいところだよね。春先は発売される本数も手頃だから、狙いを絞って買おう！

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1カ月以内のサターン新作ソフトを対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版もしくは、途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。CDソフトということをご理解いただき購入の"参考意見"としてご覧ください。

REVIEWERS

Lady Users Group 女性ユーザーズ

構成員 ●鈴木あつこ ●楠田理子 ●夏芽 ●出口かおり ●青山ようこ

http://www.kt.rim.or.jp/~morisaki にてF1、国内4輪、インディをアツく語っている。ブレント・スパイナーファンページへもここからジャンプ！（楠田）

Game Mania Group ハイローラーズ

構成員 ●池袋サラ ●ロンドン小林 ●居酒屋カゲ ●ガイア佐伯

新宿のデニーズで元ブルーハーツの人々で結成されたグループ（忘れた）を見た。感動しまくる人をよそに、俺は黙々とメシ。うーん、ロックは難しい。（居酒屋）

Guest Game Writers ゲストライターズ

構成員 ●がすけつ ●高坂亮一 ●TETSU ●綱島不二屋 ●横濱三六丸／他

「セーラームーン」のミュージカルを観に行きました。前から4列目だったので、表情がはっきり見えて大満足！ もちろん内容も感動モノ。夏にも期待！（高坂）

発売予定ソフト（4月26日～5月24日）

アイドル雀士スーチーパイII

発売中（4月26日発売）

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 8.33

- ●ジャレコ
- ●7,800円（18歳以上X指定・2枚組）
- ●TAB（脱衣麻雀）
- ●無限コンティニュー制
- ●1人用

誰をパートナーにする？

人気脱衣麻雀第2弾。パートナーとともにストーリーを進める。登場キャラは5人。

出演声優のビデオクリップが入ったCD付き。

ゲームだから許されるイカサマ麻雀（女性ユーザーズ）

ゲーム自体はイカサマの連続でかなり笑えます。ゲームと割り切ればかなり楽しめますよ。パートナーのキャラによって会話なども違ってくるから何度でも遊べるしね。欠点は脱衣シーンが物足りない点かな。ストーリーの途中に登場してくるIのキャラやおまけソフトの声優インタビューを見るとファンの人のためのソフトという感じもしますが初めての人でも十分楽しめます。ただし真のエンディングを見るにはポイントをためる必要があるので、小さい手でコツコツ和がってパネルをめくる必要があるなぁ。（あつこ）

8

誰も文句言わんでしょ（ハイローラーズ）

なんかもう、あまりのボリュームに「よくできました」と一言で終わってしまうほど良くできた作品。ムービーの画質もサターンにしちゃ綺麗だし。聞いてるこっちが恥ずかしくなるような台詞を声優さんがサラリと喋る（ま、プロだし）。操作性も文句なしの◎。肝心の中身も、すがすがしささえ感じるぐらい、いかさまバレバレ。ここまでやられると単純に脱がすことに専念できるってもんだね。まぁ、この手のゲームが好きな人なら間違いなく買い。同人誌系が好きな人もやっぱり買いでしょう。楽しいよ、これは。（池サラ）

9

まさに「盛りだくさん」のデキ（ゲストライターズ）

誰もが知っている脱衣麻雀の第2弾。単にアーケード版を移植するだけかと思いきや、全く別の脱衣麻雀として楽しめる「スーチーユキちゃんモード」や回想モードの「ミユリの部屋」、また出演声優のインタビューやビデオクリップなど、そこまでやるかってくらいの充実度。時間をかけたぶん、スタッフの気合いを存分に感じさせる仕上がりになっている。個人的には、麻雀部分がステレオ仕様になってるところがウケた。持っている人は、一度でいいからヘッドホンでプレイしてみよう。クラクラするぅ。（がすけつ）

8

ゲン ウォー

発売中（4月26日発売）

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 6.33

- ●ヴァージンインタラクティブ
- ●5,800円（全年齢推奨）
- ●SHT（3Dシューティング）
- ●バックアップ（1コ）
- ●1人用

"ゲン"を倒し人類を救え！

ハイパースーツを身につけ"ゲン"の侵略を阻止する3Dシューティングアクション。

ビジュアルで進むストーリーは映画のよう。

OPムービーは一見の価値あり（女性ユーザーズ）

OPは素晴らしいです。昔見たSF映画を思い出させるようなデキ。セリフ回しもイイ感じです。肝心のゲームはOPのインパクトが強い分、地味に感じちゃうけど、操作は見た目ほど難しくないし、行動の自由度が高いのも○。慣れれば初心者でもすんなり遊べると思います。敵とアイテムの区別がないレーダーを見ながら進むのも意外と緊張感があって面白いし、指示された目標を探すのもRPG的要素があって楽しいよ。ゲーム内容は好きなのに、やはり地味なところがマイナス部分。地形ももう少し見やすかったら…。（あつこ）

7

つまらなくはない（ハイローラーズ）

一時期、パソコンでは爆発的に増えた「DOOM」タイプの3Dシューティング。システムは二番煎じだけど、フィールドに配置されたギミックなんかは結構凝ってるかな。適度な広さのマップは迷うことがないし、操作に慣れる早さ、動かした感じなんかも悪くはない。洋モノのシューティングってことで難しいような印象があるけど、これは難しい部類には入らないと思う。適当にブリブリ撃ちながら回復アイテム取ってれば、ある程度は進めるし。ただ、強烈に楽しいとか、無茶苦茶怖いなんていう感動は小さいんだな。（居酒屋）

6

難易度は手ごろです（ゲストライターズ）

以前同社から発売された同系統の3Dシューティング「ブラックファイアー」に比べて、ポリゴン処理、操作系が格段にバージョンアップしている。プレイしていてクリア目的を見失うことも少ないし、序盤から難易度が高く苦戦することもない。ただ、爽快感といったものを感じさせるまでにはまだ達していないのが惜しいところ。また、主人公が着ているスーツや敵である"ゲン"のデザインなどもいま一歩。ただ、ゲーム中に挿入される実写ムービーはかなり綺麗。このへんは国内メーカーにも見習ってほしい。（高坂）

6

発売予定ソフト

ジョニー・バズーカ

発売中（4月26日発売）

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
100%	難	5.0

- ●ソフトビジョンインターナショナル
- ●6,800円（全年齢推奨）
- ●ACT（横スクロールアクション）
- ●制限コンティニュー制
- ●1人用

愛用のギターを取り戻せ！
ギター型銃を手に愛用のギター「アニータ」と仲間を助けろ。全5ワールド＋α。

デモで流れるギターサウンドは必聴モノ！

女性ユーザーズ　楽器の奇想天外な使用法

手にした楽器をマシンガンや掃除機のように使ったりする、奇想天外なアクションが興味深い。全体的にトリッキーなアスレチックステージが続き、攻略のしがいがある。それだけに、敵やトラップのどの部分に触れるとミスになるのか（いわゆる〝当たり判定〟）が分かりにくいのは残念。シビア以前の問題で、遊びにくくなってしまっている。また、せっかく音楽的なことがテーマになっているのだから、主人公の楽器やBGMの使い方に工夫をこらしてほしかった気がする。画面の切り換えがスローなのも気になる。（椭田）

4

ハイローラーズ　やけどに注意

最近よく移植される、バカっぽいノリの洋モノ縦横スクロールアクション。BGMよし。見た目も美しく、コミカルな動きだから簡単かと思っていたが……熱いッ!! 凝った仕掛け、もっとも嫌な場所に配置された敵キャラ、わずかな操作ミスも許されない仕掛けの数々、そして1ワールド3ステージをコンティニュー1回でクリアせねばならない条件の厳しさ……。生半可な気持ちで触れば焼け死ぬこと間違いなし。慎重に進めば何とかなるけど、時間がかかるし疲れる。手ごたえ十分だけど意地悪な要素が山盛りだ。（居酒屋）

6

ゲストライターズ　難しさについていけねぇ！

最近やけに多い、レンダリングキャラの海外アクション。ヘンテコだがやけに迫力のあるデモがプレイ欲をそそらせる。ところが、いざやってみると、アイテムのある場所に必ず敵が隠れてたりジャンプした頭の上にトラップがあったりと、とにかく意地悪すぎて1面クリアするのもやっと。道だか障害物だかわからない複雑な背景も相まって、難易度はますます向上。ここまで難しいゲームについていくユーザーが果たしてどれほどいるのか？ 武器を撃って浮遊するアクションはなかなか面白いだけに、惜しいな。（TETSU）

5

ときめき麻雀グラフィティ ～年下の天使たち

5月3日発売

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
100%	普	6.33

- ●ソネット・コンピュータエンタテインメント
- ●5,800円（18歳以上X指定）
- ●TAB（脱衣麻雀）
- ●無限コンティニュー性
- ●1人用

装いも新たにトキメク？
「ときめき麻雀」シリーズ第2弾。今回は安い手でもご褒美ビジュアルが見られるぞ。

フリーモードのクリアビジュアルも3種類用意。

女性ユーザーズ　初心者には親切なんだけど…

まず気になったのがキャラクターの線の粗さ。キャラ的にもシリーズ化されている他の麻雀ゲームに比べるとやや魅力が落ちるかな。ただ脱衣シーンは親切にできていると思いますよ。麻雀自体は他の麻雀ゲームとそれほど変わったところはないんですが、リーチを掛けた後になかなか和がれないのが腹の立つところ。もう少し甘くしてくれてもなあ。評価できるのはオプションの豊富さ。麻雀初心者でも気軽に遊べるツモのオート機能や牌の見やすさや雀卓や牌の色を変えられる所は親切で好きなんですが…。（あつこ）

6

ハイローラーズ　これが普通なんだろうね

とりあえず普通のギャルゲー麻雀。ムービーを見ていてちょっと気になったところが、おっぱいに黒いゴミとかついてて、お、シミか？ とか思ってしまった。操作性は○。相手の思考も及第点以上あげてもいいし、プレイ中の相手の女の子のリアクションもまずまず楽しい。ただ、これといったウリがないのが残念。相手が3人しかいないのはちょっと少ない気がするんで、少ないなりにリアクションやムービーが多かったらよかったのに。とはいえ、本当にソツのない作りで安心して遊べるギャルゲー麻雀でしょう。（池サラ）

6

ゲストライターズ　お手軽にHな気分が味わえます

サターンオリジナルの脱衣麻雀の第2弾。イカサマもなく、今回はとにかく和がれば脱ぐのでお手軽です。5人から3人にキャラが減ったのがちょっと残念だけど、その分フリー対戦モードで半荘プレイが楽しめます。相手を0点にすればHな2画面CGが3連荘楽しめます（笑）。これだけ脱衣麻雀が出るとちょっと食傷気味ですが、西原久美子（某ウサギ娘）嬢のキャピキャピぶりが好きな人にはたまらないでしょう。欲を言えば妹の設定があるなら、妹と打ちたかったなぁ。操作など細かい部分は改良されて良いです。（網島）

7

ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅

5月17日発売

使用サンプルの完成度	難易度	平均点
100%	易	6.0

- ●メディアクエスト
- ●6,800円（全年齢推奨・2枚組）
- ●ETC（ポップサイエンス）
- ●バックアップなし
- ●1人用

生命の神秘に迫る!?
ゲームを進めるうちに生命の歴史を学べるエデュテイメントソフト。全8ステージ。

NHK番組「生命」をビデオクリップで収録。

女性ユーザーズ　教育用ソフトじゃないのね

NHKで放映され、反響を呼んだ番組で使われた映像をCDに収めたソフト。地球に最初の生命が誕生してから人間が誕生するまでの進化の過程がわかりやすく収められている。メイン部分のCGを駆使したムービーは、ちょっとだけ長さが物足りないような気がするかな？ また、映像とセットになっているミニゲームはシンプルすぎて、すぐに飽きてしまいそう。もう少し内容に工夫があったほうが面白かったかもね。映像の内容は大人でも十分観賞にたえる物なので、地球の歴史に興味のある人にはオススメします。（夏芽）

6

ハイローラーズ　「生命」のCD-ROM版

科学博物館そのまんまって感じですか。地球の誕生、バクテリアが生まれて人間になるまでの過程なんかがムービーでわかりやすく説明されてる。もちろんムービーのクオリティは高め。NHKの特番で使ったものと同じって言ったらナニですが。実験コーナーは何となくこじつけっぽいけど、息抜き程度には楽しめてグー。ゲームじゃないから何度も遊ぶってわけにはいかないし、1時間もあれば隅々まで観て回れるけど、サイエンス大好きっ子なら持ってて損はないかも。教育ソフトとしての完成度は高いっすね。（居酒屋）

7

ゲストライターズ　気分は科学博物館

上野の科学博物館の一部をインタラクティブソフトにした感覚。ゲームの世界はやけに未来的なのに、ボタンを押して実験開始という部分など、妙にノスタルジーを感じてしまった。ただ、NHKで放送した特番が題材となっているので全体的にボリューム不足。基本的にゲームではないのだから、もうすこし内容を厚くしないと教育ソフトとしては成り立たない気がする。また、メインとなる実験を盛り立てるムービーの画質も気になる。サターンの機体性能のこととはいえ、美しいCGがザラザラになるのは惜しいね。（TETSU）

5

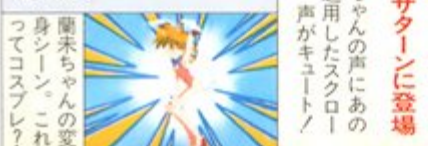
発売予定ソフト	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

慶応遊撃隊 活劇編

5月17日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 5.66

- ●ビクターエンタテインメント
- ●5,800円（全年齢推奨）
- ●ACT（横スクロールアクション）
- ●バックアップ（3コ）
- ●1人用

蘭未ちゃんサターンに登場

主人公蘭未ちゃんの声にあの菅野美穂を起用したスクロールアクション。声がキュート！

蘭未ちゃんの変身シーン。これってコスプレ？

女性ユーザーズ：オリジナルビデオアニメみたい

アニメライクなキャラクターたちが繰り広げる、新しいエピソードのゲーム化とでも言うような、オリジナルビデオアニメのような構成になっている。ファンにとっては、これだけで十分価値のあるものだろう。アスレチックアクションとしては、表現方法は決して新しくないものの、可もなく不可もなく、遊びやすい。すぐにはミスにならない親切設計や、ノリもコミカルで楽しませてくれる。個人的には独創的な工夫を見たかったが、ゲームのひとつのカタチとして、こうした特定のファンへの贈り物があってもいいね。（椴田）

5

ハイローラーズ：スタッフの愛が感じられる？

アクションゲームと言えば、マリオ、ソニックといろいろあったが、これもその亜流という感じ。いろんなところにバブル感があるというか、新鮮な印象が薄かった。難易度はメチャ高というわけでもないので、シリーズを通してのファンなら問題なく購入できるだろう。キャラクターが個性的で、随所のグラフィックの描き込みを見る限り、スタッフはこのゲームに少なからず愛情を感じつつ制作しているんだろうなということは感じられる。それがシステムにも反映されていればなあ……と残念に思ってしまった。（ガイア）

6

ゲストライターズ：キャラのカワイさに負けた

基本は横スクロールアクションなんだけど、シューティングもあったりして内容的には豊富。点数にマイナスがあったり、なんでもかんでも持ち上げられたりと結構楽しい。登場するキャラクターがどれもカワイく、横で見ている分には飽きないんだけど、難易度がちょっと高めなので、アクションが苦手な人にはツライかも。でも、おまけモードの絵やアドバイスを見るための条件が、それまでの最高（最低）得点によるので、結局スコアアタックを与儀なくされるあたり「ウマイ、やられたぁ」って感じ。（がすけつ）

6

FEDA リメイク！ ～エンブレム・オブ・ジャスティス～

5月24日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 5.66

- ●やのまん
- ●6,300円（全年齢推奨）
- ●SLG＋RPG
- ●バックアップ（4コ）
- ●1人用

玉木キャラが躍動する

玉木美孝氏がキャラクターデザインを担当したシミュレーションRPGのリメイク。

追加されたビジュアルが雰囲気を盛り上げる！

女性ユーザーズ：見所は敵キャラの叫び声？

ゲーム進行の自由度の高さは気に入っているんですが、戦闘が今イチ好きになれないな。いちいち読み込みがあるのがうざったいです。わがままを言えばアニメーションをもう少し増やして欲しかったんですが。また、敵が主人公にしかほとんど攻撃してこないし、それにしては敵の攻撃はたいしたことないので、戦略性がほとんどないように思うな。まあ、戦闘時のセリフは面白くて好きですけどね。シナリオやゲームシステムが良いだけにもったいないゲームです。女性キャラがもっと出てきてほしかったな。（あつこ）

5

ハイローラーズ：堅実な作りが感じられる

手慣れた作りで、安心して遊べるなという印象。シミュレーションやRPGにありがちな「最初の戦闘で簡単に死んでしまう」といういたたまれなさをなくしているなど、全般にていねいさを感じさせる。初心者でも「意外といけるかも？」と思わせる演出はうれしい。ただ、ゲームシステム上での手堅い要素というものは、斬新さを犠牲にせざるを得ないのだろうか？　正直いってこのジャンルで眠くならないソフトはなかったという私だけに、ロムカートリッジ以上のテンポが感じられなかったのは残念でならない。（ガイア）

7

ゲストライターズ：ストーリーには惹かれるが…

残念ながらSFC版はプレイしたことがないので比較はできないけど、戦闘画面への切り替えの遅さが非常に気になった。また、必然の演出とはいえ、戦闘アニメが飛ばせないうえ、オプションでのOFF設定もなしというのはやっぱりツライ。それ自体が目を見張るものでもないしね。ビジュアルシーンに声優を起用しているのに、戦闘では喋ってくれないのも寂しい感じ。ストーリーは「これからどうなるんだろう？」とワクワクさせてくれるのに煮えきれていないシステムとテンポの悪さがネックになって、損をしている。（高坂）

5

実戦 パチスロ必勝法！ 3

5月24日発売

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 7.0

- ●サミー工業
- ●6,800円（全年齢推奨）
- ●TAB（パチスロシミュレーション）
- ●バックアップ（最大8コ）
- ●1人用

初のパチスロソフト登場

有名パチスロ5機種を収録したパチスロゲーム。実戦モードではホールの攻略もできる。

パチスロ初心者にも安心の解説モード付き！

女性ユーザーズ：もっと機種が多いといいのに

もう少し機種が多くてもいいかなとは思うけど、まあそこそこ遊べるので良しとするか。でも、そろそろ外されかかっている機種ばかりだから、次回は最新台が入っているといいな。スケルトン機能はリールの勉強になっていいんだけど、できればコマ送りとかができたら（当たる当たらないは別として）もっと良かったけど。あと、コインの投入もBETと手投入と両方できると、設定判別法なんかができて楽しいのに。店ごとの攻略というのも気分が出てていいけど、店の機種数はそろえたそうがよかったかもね。（かおり）

7

ハイローラーズ：パチスロマニアックスだね

俺はスロッターじゃないんであまり大きなことは言えないが、これってゲームの領域を超えていると思う。シミュレーションに近い。実際、これでいくらメダルを稼いだってお金には換えてもらえないけど、本物のマシンの研究には使えるかもしれない。初心者には敷居の高い作品だが、時間をかけてじっくりやればパチスロに詳しくなれるし、コツも掴めてくるだろう。慣れてきたら実践に移るのも悪くない。それで、儲かれば言うことナッシングだね。ただ、未成年は本物やっちゃダメだよ。違法だから、これでガマン。（池サラ）

7

ゲストライターズ：スロットのデキはすごくイイ

ふつうのパチスロもの。スロット部分自体はディテールも音も限りなく実機に近く、視点移動もいい感じ。データロボもあるし、オートモードやフラグ告知、状況分析といった機能も親切。ただ、機能ごとにロードにいくのはちょっと……。それから、ひたすら打ちまくる攻略モードはいいんだけど、実戦モードのほうは高めの目標額や店の性格付けの甘さから、クリアするのが結構大変。時間がないと遊べないのはちょっと困る。個人的には、ダイバーズのリールの上の蛍光灯も再現してほしかったなぁ……ワガママ？（がすけつ）

7

発売予定ソフト

ソード&ソーサリー

5月31日発売

使用サンプルの完成度 100% 難易度 普 平均点 6.0

●マイクロキャビン
●6,800円(全年齢推奨)
●RPG
●バックアップ(4コ)
●1人用

サターンでルシオンに会える!
3DOで人気だったRPGの移植作。林原めぐみさん演じるルシオンがカワイイぞ。

戦闘シーンでは地形をどう生かすかがカギに。

女性ユーザーズ

パソゲーRPGの深さをわかる人に

プレイ開始後数分後「へ?」数十分後「う〜ん、なんか変だ」。なにしろ導入部分や、キャラ同士のやりとりがかったるい。1時間やっても話が見えてこない。肩すかしをくったというか、違和感を感じたのですが、そこをこらえてじっくり進めてみると……、キャラが増え物語が中盤に差しかかると、がぜん盛り上がるんですね。そこで「あ、このノリはパソゲーだ」と気づきましたよ、マイクロキャビンさん(笑)。最近の家庭用機のRPGに慣れた人にはツライかな。これが面白く感じるって古い世代?(ようこ)

ハイローラーズ

迫力はあるんだけど、実は地味

フィールド表示がすべて3Dポリゴン化された、ドラクエタイプのRPG(そのままやんか)。3D視点によるハデハデな画面表示は確かに目を引きますが、シナリオ内容はどこかで見たようなアリガチな展開が続くかなぁ、と。オーソドックスなRPGをサターンで楽しみたい人にとっては悪くないけど、見た目の斬新さに期待して本作を買うとガッカリするかも知れません。ま、斬新さを求めるあまりにゲーム内容がヘボくなった失敗作もある中、この作品は真面目に作っているぞ、と感じる点に好感を持ちました。(ロン)

5

ゲストライターズ

"普通さ"が特徴のRPGです

戦闘で経験値を稼ぎつつ、次々とイベントをクリアしていくという、ごく普通のRPG。目新しいのは戦闘フィールドに障害物の概念があるということだけ。でも、キャラクターは個性的だし、ストーリーが殺伐としていないので、良質なRPGを求めている人はストレートにこのゲームの世界へ入っていけるでしょう。最近のRPGのてんこ盛りシステムや、某社の人が死ぬことで涙を誘うストーリー(人が死んで泣くのは当たり前だ!)に比べると新鮮で好感が持てます。個人的にはルシオンの口調とボケはイチ押し!(麻宮)

SEGA AGES 宿題がタントアール

5月24日発売

使用サンプルの完成度 98% 難易度 普 平均点 6.66

●セガ
●4,800円(全年齢推奨)
●QIZ+PUZ
●無限コンティニュー制
●1人〜2人用(対戦)

セガエイジス第一弾登場
アーケードで人気を博したゲームが移植されるシリーズの第一弾。今回はカップリング。

どちらの作品も完全移植で登場するぞ。

コンセプトは素晴らしい!

誰でも気軽に遊べるタイトルをまとめて低価格で、というコンセプトが嬉しい。今後ともシリーズ化するなどして継続してほしい。ミニゲームとクイズという、性格の違う取りあわせも楽しさを倍増させている。どちらもアーケードでおなじみのタイトルで、ほとんどそのまま収録されているようだが、クイズの選択肢に若干の変更が加えられているような気がしたのは私だけ? また、タントアールでは同じミニゲームが連続しやすくなった気も。あと、画面的にクイズの文字をもう少し読みやすくしてほしかったね。(櫛田)

6

やっぱ面白いわ

名作タントアールとクイズものの2本立てソフト。タントアールは業務用の頃から女と一緒に良くプレイしたものだ。中でも写真を撮るゲームが好きでそれが出ると真っ先に選択していた記憶がある。で、はっきり言っちゃうとタントアールは完全移植に近い。間違いなく楽しめます。クイズのほうは今回が初プレイ。高解像度画面のため字はきれいなのだが、その反面チラつきが非常に気になった。長時間のプレイは結構キツイかも。問題はマニアックなものが多いのだが、思わずうなずいてしまう。おススめです。(池サラ)

8

接待ゲーとして1つ

2本とも、ゲーセンの客層が、いわゆるマニアから、女性客や一般客中心にシフトしてきた時代に人気を博したゲーム。だからどう見ても、1人でガツガツ、クリアを目指してやるゲームじゃないよね。ゲームが上手くない友達を家に招いた時、ちょっとしたミニゲームや、軽くできるクイズゲームで「ご接待」、そんなカンジ。したがって、2Pパッドは必須だし、友達のいない人間は購入不可(笑)。ちなみに移植自体は寸分違わぬ完璧さ。「宿題」は元の解像度の問題で、絵や字が小さいけど、まあ良しとしますか。(三六丸)

編集部総評

新作ラッシュが一段落と言いつつも、発売される新作はまだまだ多いセガサターン。今回はサンプル未着のため「スーパーリアル麻雀PVI」は次回送り。乞うご期待。

大作こそないけど、どれも需要のあるものばかり。「ソード&ソーサリー」をオススメとまでは言いませんが、買ったら2時間は投げないでね。(ようこ)

本物の麻雀はヘタになるが、「スーチーパイⅡ」は面白い。BGMは「ジョニー…」、愛の「慶応」、RPG2作品も手堅い造り。でも佳作ばっか。(ロン)

話題作も出切って、ちょっとパワーの落ちた気のする今回のラインナップ。とりあえずデキのいい「スーチーパイⅡ」あたりを確保かな?(ジャム)

新着ソフトチェーック!!

最近のセガサターンソフトは、幅も広くなって、いろんなジャンルやメディアが生まれつつあるみたい。今回は、本編のレビューで扱わなかった、異色のソフト2本を紹介するぞ。

GAME-WARE VOL.1

発売中(4月5日発売)

完成度 100%

年3〜4回発売されるデジタルマガジン第一弾。「エジホン」などゲームの他、インフォメーションも注目。

●ゼネラル・エンタテインメント
●1,980円
●ETC(デジタル・エンタテインメント・メディア)
●バックアップなし
●1人用

突然始まる焼きそばUFOの広告。馴染みのCFもゲームで見るとなんとなく違うもんだ。で、肝心の内容。オレは完全移植の「エジホン」目当てに買ったのだが、その意外な(失礼)充実度に驚いた。映画・ゲーム・音楽などの各情報、いい意味でくだらなくおかしい広告ゲーム、さらには通販までできてしまうところは、まさに雑誌感覚。たとえ内容が気に入らなかったとしても、この値段なら文句ないだろ!? 今後の展開とバックナンバーの販売方法が気になるところ。(TETSU)

Cubic Gallery

5月10日発売

完成度 100%

絵画入門ソフトを銘打つエデュテイメントソフト。名画からトリックアートまで、50点を収録している。

●ウィネット
●5,800円
●EDU(エデュテイメント)
●バックアップなし
●1人用

誰もが知ってるゴッホやセザンヌから、ちょっとマニアックな幻想絵画までと、幅広い受け口を持っている。元の絵を見たことがあって、さらに突っ込んだ解説や描かれた背景を知りたい時には非常に面白い(遊べる)が、初めて見る人にとっては画像が粗いのが辛いかも。続編として、やはりテーマに沿った鑑賞ソフトを期待するなぁ。ストーリーモードは一昔前の英国調でいい雰囲気なんだけど、内容は……。まぁ、こういう絵画の見方もあるよってことで……。(INDY)

NEXT LEVEL SECRET TECHNIC LEAGUE

次世代裏技リーグ

64bit級 麻雀同級生SPECIAL ●メイクソフトウェア ●サターン

フリー対戦モード

宮城県・バナナで転倒

タイトル画面で、右、右、左、左、B、B、Aの順に押す。「1発」と声がすれば成功だ。ゲームをスタートすると、対戦相手の選択画面になり、好きな女の子を選んで麻雀をすることができる。勝つとタイトル画面に戻ってしまうが、舞を相手にプレイして勝った場合は、エンディングを見ることができるぞ。

まずはタイトル画面でコマンド入力。右、右、左、左、B、B、Aの順に押そう。

対戦相手の選択画面に切り替わる。お好みの女の子を選んでくださいまし。

舞を選んでプレイした場合のみ、勝つとエンディングを見ることができるのだ。

64bit級 ぐっすんおよよ・S ●エクシング ●サターン

おやじモードでステージセレクト

長野県・大友"ヲヤジ"順・22歳

まず、タイトル画面でオプションにカーソルを合わせる。そして、BとLとRとZを押しながらスタートを押す。次に、オプション画面からタイトル画面に戻り、Lを押しながらゲームを始めよう。すると、おやじモードになり、プレイ開始のステージの選択が可能になる。また、ゲーム中にX、Y、Z、L、R、のいずれかを押すと、プレイ中のステージをクリアすることもできる。

オプションにカーソルを合わせ、BとLとRとZを押しながらスタートを押す。

オプションメニューのEXITを選んで、タイトル画面に戻ろう。

Lを押しながらゲームを始めるとこの画面が。およよの腹巻きがまさにおやじ。

ステージセレクトができるほか、プレイ中のステージをボタンひとつでクリアできる。

16bit級 ぐっすんおよよ・S ●エクシング ●サターン

変態モード

神奈川県・狭川義男・20歳

タイトル画面でゲームスタートにカーソルを合わせて、AとBを押しながらスタートを押す。すると、変態モードでプレイすることができる。変態モードは、SSおりじなるモード、アーケードのどちらでも遊ぶことができるぞ。

タイトル画面で、ゲームスタートにカーソルを合わせたらコマンド入力だ。

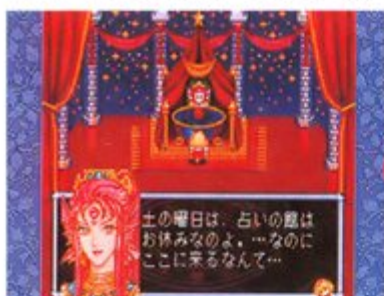
ゲームスタートだ。でも、いつもと雰囲気が違うような……。

画面に燦然と輝く変態の2文字……。まさしく変態モードなのだ。

16bit級 アンジェリークSpecial ●光栄 ●サターン

サラの相性占い

徳島県・塩谷香織・18歳

土の曜日にサラの占いの館へ行ってみよう。本来、この日は占いの館は休みなのだが、星座と血液型で相性占いをしてくれる。この占いは、守護聖サマだけでなく実在の人との相性も占ってもらえるのだ。しかも、ハートもいらないので、ぜひ一度行ってみてはいかが?

土の曜日にサラの占いの館へ。館のお休みの日だけれど、そんなこと気にしちゃダメ。

気になるあの人との相性を、星座と血液型から占ってくれる。しかもハートいらず。

16 bit級 アンジェリークSpecial ●光栄 ●サターン
隠しグラフィック
鹿児島県・クゥ〜

日の曜日、デートをしていないときに、森の湖に行く。すると、そこにサラとパスハがいるので話を聞こう。この手順を3回繰り返すと、サラとパスハの隠しグラフィックを見ることができるぞ。

日の曜日に、森の湖でサラとパスハの話を聞く。デート中はダメよ。

日の曜日に、また森の湖へ。同じ手順を計3回繰り返そう。

サラとパスハの、ラブラブ隠しグラフィックを見ることができるのだ。

16 bit級 グラディウスDELUXE PACK ●コナミ ●サターン
NO WAITモード
三重県・片岡純也・27歳

まず、「グラディウス」を1回クリアする。すると、エンディング後のタイトル画面に「NOWAIT」という項目が追加される。これを選んでゲームを始めると、プレイ中に画面が処理落ちしなくなる。

クリアすると現れる「NOWAIT」。処理落ちなしのプレイが楽しめるぞ。

32 bit級 The Tower ●オープンブック ●サターン
所持金アップコマンド
栃木県・黒田智宏

ゲームを始めたら建設地を選び、建築物を建てていない状態でR、Z、Y、X、Z、Y、Xと入力する。すると所持金が通常の倍の4億円になる。

ゲームをスタートして建設地を選ぶ。建築物を建てずにコマンドを入力しよう。

所持金が通常の倍の40000万円、すなわち、4億円になる。

32 bit級 グラディウスDELUXE PACK ●コナミ ●サターン
コナミコマンドでパワーアップ
秋田県・井上真・25歳

「グラディウス」は難易度をサターンイージーかサターンディフィカルトに、「グラディウスⅡ」は難易度をイージーにしてゲームを始める。そして、ポーズをかけて上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順に押す。すると、自機がパワーアップする。このコマンドは、1ステージに1回のみ実行可能だ。ただし、使わなかった場合は、倒したボスの数だけ実行可能な回数が蓄積される。

まずは、難易度の設定を行う。ノーマルのままで始めてもコマンドは受け付けられないぞ。

ゲームをスタートしたら、ポーズをかけてコマンド入力。おなじみのコナミコマンドだ。

自機のビックバイパーがパワーアップ！これでミスをしても復活が楽になるぞ。

16 bit級 アイドル麻雀ファイナルロマンスR ●アスク講談社 ●サターン
メニュー消去
広島県・西川雅樹・23歳

着せ替えモードでZを押すと、画面の下にあるメニューを消すことができる。メニューを消すと、Aで画面の拡縮、L、Rで服の変更、Xで服をすべて脱がせることが可能になり、操作を簡略化できる。再度Zを押せば、メニューを再び表示させることができるぞ。

着せ替えモードで遊んでいるときにZを押すだけ。それでOKさ！

目障りなメニューがあとかたもなく消える。操作も楽になって、もう言うことナシ。

裏技大募集

●次世代裏技リーグでは、セガ関連のハード（サターン、スーパー32X、メガドライブ、メガCD、ゲームギアなど）の裏技を募集しています。
●ハガキの裏に、ソフト名、機種、裏技の内容、ほしいソフト名をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。
●同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、早く届いて解説のすぐれているハガキを優先させていただきます。なお、採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。

64bit級	サターンソフト2本&図書券5,000円分
32bit級	サターンソフト1本&図書券3,000円分
16bit級	編集部特製テレカ&図書券1,000円分
8bit級	編集部特製テレカ

※セガサターンソフトのかわりに、同本数のメガドライブソフトをご希望されてもかまいません。また、ゲームギアソフトをご希望の方は、セガサターンソフト1本につきGGソフト2本相当とさせていただきます。なお、ほしいソフト名は第3希望までお書きください。

あてさき 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱ 『セガサターンマガジン』編集部 「次世代裏技リーグ」係まで

ガングリフォンは３Ｄシューティング、しかも戦争物。MD時代のシャイニングシリーズとはずいぶん雰囲気がちがうんですけど、もともと僕の音楽性はとがっているので、ガングリの音楽のほうが地でいけましたね。あの無機質な世界観ともぴったり合ったんじゃないかと思います。

CDについてですが、アレンジとオリジナルの差っていうのはあまりないんです。強いて言えば、バイオリンや僕の弾いたピアノといった生の楽器音を入れたり、ミキシングをするエンジニアを変えたことですね。良い悪いではなく、聴き比べてみてください。変えるつもりはなかったんですが、結果的に仕上がりが変わっているのに気づくと思います。

でもね、実はいろいろやっているんですよ。OPのセリフもトランシーバー使って、ラジカセから片方のトランシーバーに流して、それを別の場所で拾ってとか。制作者のコダワリでやってることだから、分かる人だけ分かってくれればいいんですけど。

僕は本当は音楽が主役という音楽が作りたいので、例えサントラCDでもそういう風に作ってます。だから僕のCDの正しい聴き方は、スピーカーの前に座って音楽だけを聴く。そうするとすごくおもしろいと思いますよ。

シャイニングシリーズの時はオーケストラ、ガングリの時はロックを基調にしてやってるけど、僕自身の中では同じことやってるんです。衣を変えてるだけっていうか。現代物っぽい要素とか、メロディラインをはっきりさせない雰囲気ものとか。ちょっと印象が薄いかもしれないんですけど、やりたいことをやれましたね。あとサターンというハードのおかげで音楽的にも制約が少なくなったことも嬉しかったですね。

ウィズダムとガングリがそんな感じだったので、今はゲーム音楽に対して満足感がかなりあるんですよね。だから今はゲーム音楽にこだわらず、いろいろやってみたいです。あ、でも、ガングリの続編が出るならぜひ(笑)。それくらい好きですよ、このゲームは。

ガングリフォン
オリジナル・サウンドトラック

●ポリグラム●発売中●2,800円
代表曲を10曲アレンジし、ノンストップで聴かせる。ボーナストラックとしてオリジナル・バージョンと、「RIGOR MORTIS」のアレンジ・バージョンも収録されている。

コンポーザー 武内基朗

たけのうち もとあき コンポーザー 東京芸術大学卒。大学在学中から音楽関係の仕事に関わり卒業後、本格的にゲーム音楽の仕事も始める。その後、メガドライブの名作「シャイニングシリーズ」の音楽を手がける。サターンでは「シャイニングウィズダム」「ガングリフォン」の音楽を担当。

GUNGRIFFON The Eurasian Confict
●ゲーム アーツ●発売中●5,800円●３Ｄシューティング●１人プレイのみ●ムービーカード／ツインオペレーター対応
あのオープニングのCMで購入を決めた人も多い「ガングリフォン」。MD時代から「ルナ」などのヒット作を出し続けたゲーム アーツ。サターンでもやはり期待に応えてくれた。

Creator's bank 9
ゲームを彩る人々 vol. 9

 Photo/Y.SASAZUKA

Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは5月12日（当日消印有効）、発表は本誌6月28日号の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。

（TEL 03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは、'96年4月26日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 「ヴァンパイアハンター」ポスター●3名

非売品／提供　カプコン

4 「モータルコンバットII完全版」ポスター●3名

非売品／提供　アクレイムジャパン

3 「ガングリフォン」ポスター●10名

非売品／提供　ゲームアーツ

5 「大冒険」キーホルダー●7名

非売品／提供　パイ

6 「でろ〜んでろでろ」キーホルダー●3名

非売品／提供　テクモ

3月8日号読者プレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
神奈川県・藤島治郎、兵庫県・坂崎良治、大分県・神城和正
宮城県・信濃美紗子、福島県・高野敏浩、東京都・安田　卓
島根県・楢山尚之、三重県・西原善紀、熊本県・佐伯誠弥
山口県・北島信之、千葉県・金平洋介、石川県・穴戸哲朗
京都府・下田淳廣、岩手県・大島紀子、群馬県・松田隼雄
静岡県・鎌田由紀絵、宮城県・柴田和男、東京都・丸山完
福岡県・七瀬美智香、香川県・三井史道
②「日灼けの想い出＋姫くり」パズル（3名）
静岡県・甲藤為行、福島県・松長洋之、京都府・玉川信幸
③「アイドル麻雀ファイナルロマンスR」ポスター（3名）
埼玉県・児玉勝義、鳥取県・三浦貴士、大阪府・遠藤英治
④麻雀狂時代〜コギャル放課後編〜ポスター（3名）
北海道・吉田拓也、福岡県・吉田達也、徳島県・荒木純一
⑤「ナイトストライカーS」マグカップ（3名）
東京都・境　誠一、神奈川県・関水正幸、大阪府・大迫省二
⑥日本クリエイト特製ボールペン（5名）
広島県・二畠正博、埼玉県・宮鍋真琴、東京都・馬場大輔
大阪府・境　武志、京都府・吉野　修
⑦「ディセント」テレカ（10名）
長野県・遠山真代、滋賀県・東井靖夫、神奈川県・斉藤雅也
群馬県・鶴岡哲也、長野県・原田由季、高知県・瀬田晃三
滋賀県・手塚君枝、富山県・川村悟司、東京都・阪村祐介
山梨県・黒沢貞治

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

INFORMATION

ゴールデン・ウィークをはさみ、今号は、合併号。次号は5月24日売りの6/14号です。連休が明ければ、アメリカでのE3や東京TOYショー、そして東京ゲームショーなどビッグなイベントが目白押し。またまたホットな情報をお届けできるはず。乞う、ご期待！

セガサターンマガジン6月14日号は5月24日発売です

本誌の内容に関するお問い合わせは **03-5642-8185**
平日の午後4時から6時まで　※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

STAFF

編集長　近藤　裕／**副編集長**　西村　亨／**編集**　石坂英作　永田洋子　千葉保弘　長谷　守　黒谷慶大　砂金雅彦／**編集協力**　政綱大介　山田朋一　前田　文（ヘッドルーム）　稲元徹也（ターニングポインツ）　田中　茂（メディアミックス）　浅川直樹（山猫有限会社）／**アシスタント**　小菅　誠　小嶋　歩／**ライター**　折原光治　佐々木功一　小林　仁　戸塚井一　作山哲広　窪田　剛　渋谷洋一　柳田理子　青山ようこ　梶原　智　岡崎栄子　川口　一　鈴木　剛　まさ　猪野清秀　杉本穣司　鈴木敦子　元祖王様　森聖一郎　篠田　聡　柴山道久　安藤隆之　たか・ぴー　荒木由紀枝　中島健次　針生瑞代／**レイアウト**　村田雅英　渡辺　縁　中沢　学　黒川修二　加藤勇二　塩住太郎　湯川安芸子　篠原亜希　藤瀬典夫　藤澤久美子（スタジオ・ビー・フォー）　金井真由美　白勢房枝（邯鄲庵）　吉田正人　杉田デザインオフィス　ウォッシュ　大橋広史　木下友秀／**フォトグラフ**　鬼頭栄次　大屋哲男　大金　彰　小林士薫　佐々塚啓介　田中修一　井手宏幸／**イラスト**　八重樫彩蔵　小島伸行　吉村勇子　バン三　ボン吉／Special Thanks　MEGA FORCE（France）／**写植**　ケイズグラフィック　大洋プロ　STOL　三共社／校正　フィールドアップ／**印刷**　大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

浅草小町 なぞの失踪

行方不明のお小夜さん(17)

浅草界隈で屋台のそば屋を経営する太助さんの長女お小夜さん（十七）が酉の刻頃より行方不明となり、昨夜未明捜索願いが出された。太助さんの話によれば、昨日は蕎麦の売れ行きがたいへん好調で、用意しておいた水が不足してしまった。そこで、お小夜さんが近くに住む知人宅から水をもらいうけるため出かけてゆき、そのまま消息を絶ったという。太助さんは、号泣しながらもこのように語ってくれた。

「今日はじゅうぶん稼いだから早めに店をたたんじまおうって、お小夜に言ったんだがよぅ…。うちの蕎麦を楽しみにくるお客さんに申し訳ないでしょ、ってなぁ…」

このようにお小夜さんは働き者の上、浅草小町と呼ばれるほど近所でも評判の美人であった。人目をひく容貌のためか目撃者は数名おり、「すごい美人が数人の男に話しかけられているところを見た」という証言があがっている。しかし、残念ながら男たちの人相にさほど注目した者はおらず、お小夜さんが抵抗していた様子もなかったため助けようと思う者はいなかったという。

奉行所では若い娘にありがちな失踪事件としてかたずけようとしたが、同日、鬼哭党の浅草道場にお小夜さんの人相と一致する女性が連れ込まれたという情報が寄せられた。時はお小夜さんが失踪したころと同刻である。

それに応え鬼哭党広報部は、各マスコミに次のようなコメントを発表した。

「党内で事件に関った者はおらず、事件には同情するが迷惑している。なぜすぐに我々を疑うのか。鬼哭党の汚名を返上するためにも、捜査には党をあげて協力する。」

一方、太助さんは知人を通じて「高額な金子（きんす）でお上にできないことも解決する」と評判の二人組にお小夜さんの捜索を依頼したと明言したが、合同捜査本部では「捜査に民間人の関与は好ましくない」と、難色を見せている。

「おいらの金子で呪殺…おーっと、探偵さんにお小夜探しを頼んだ。こちとら江戸っ子でぃ！　おめおめ引き下がれるか!!」と強気の姿勢を見せている。

墨田川に巨大むかで!?

一昨日、墨田川に全長五尺のむかでの脚そっくりな物体が流れついた。発見者の末吉くん（六）が、むかでの脚に触れたところ、脚は突然爆発し、末吉くんは全治一週間の軽いやけどを負った。奉行所では悪質ないたずらとみて捜査を開始した。

末吉くんを襲ったと思われるムカデの想像図

平成８年４月26日（金）

日刊 大江戸

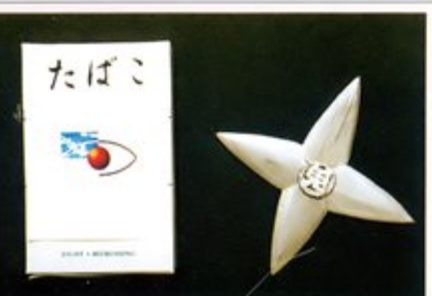
猟奇!? お江戸をさわがせる怪事件

南町奉行所と北町奉行所の合同捜査本部の調査により、江戸の治安がいちじるしく悪化していることが裏付けられた。激増している婦女子誘拐事件や、新月の夜に多発する殺人事件、それらに便乗したと思われる窃盗や押し込み強盗などにさしもの『江戸っ子』たちも不安の色を隠すことができないようである。

今回の発表によれば、ここ二ヶ月の間に誘拐された女性や子供は六七名、新月の夜に殺害された者は実に一四二名（うち、身元が確認されたのは九五名）にのぼるという。さらに、殺された被害者のほとんどに獣にかみ切られたような外傷が残されており、損傷の激しい遺体などは臓器を食い荒らされ血液もほとんど残っていない状態だったという。

現在、事件の目撃者として名乗りを上げる者はひとりもおらず、現場に証拠となるような手掛かりもあまり発見されていない。事件の手口やこれらの状況から犯人は集団である可能性がきわめて高いと思われる。

また、唯一の証拠品とみられていた『手裏剣（しゅりけん）』について、南町奉行に勤務する岡っ引きの銀次さんが以下のように語ってくれた。

「こりゃあオフレコですがね、例のブツには鬼哭党（きこくとう）の紋がくっきり浮き出ていたんでぃ。いわゆる『れりーふ』ってやつですかい。ありゃあ、特注しなけりゃとても作れねぇブツだね」

鬼哭党とは大手海鮮問屋『桔梗屋（ききょうや）』がバックアップしているという噂の武芸集団で、江戸でも三つの道場を開き、硬派の武士たちに人気を博し勢力を拡大しつつある武道の一派である。

この件につき本誌が桔梗屋と鬼哭党にインタビューを申し込んだところ、両者とも互いの密接な関係および犯罪への関りを一切否定した。

将軍様のお膝元で、減少するどころかますます増えつづける犯罪に、江戸の住民たちは怒りの表情を隠せない。最後に江戸の人々の声を紹介する。

これが唯一の証拠品と見られている手裏剣

「こう人手が減ったんじゃ、商売あがったりでございます。お上には早く下手人を召し捕っていただきとうございます。（呉服屋の番頭、新吉さん）」

「えっ、えっ？　アンタ新聞の人かい？　なにっ『日刊　大江戸』!?　あたしゃ『大江戸自身』しか読まないよ！　帰っとくれ!!（長屋のお福さん）」

「やっぱり鬼哭党がからんでんのかい？　長屋のおトラんとこの娘も新月の晩に使いに出てったきり帰ってこないんだよ。ふだんはガミガミ婆ァのおトラがショックで寝込んじまってねぇ。なんとかしてやりてぇがなぁ（大工の八っつぁん）」

株式会社 タイムワーナー インタラクティブ
〒101 東京都千代田区岩本町2-1-15
カスタマーサービス:03(3865)2988
(月)~(金)10:00~17:00(祝・祭日除く)
※ゲーム内容に関するお問い合わせはご遠慮ください。

精霊たちよ、

力を授けたまえ・・・。

想像を絶するアクションは、R.P.G.の世界を変える。

多階層マップによる立体バトルとトラップの数々が展開されるニューR.P.G.。かつてない豊富なアクションでみせるグラフィカルアドベンチャー。冒険をもりあげるのは古代祐三による新感覚クラシックオーケストラ！

新発売5,800円（アクションR.P.G.）

●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。　※「R.P.G.」は（株）バンダイの登録商標です。

株式会社セガ・エンタープライゼス　〒144 東京都大田区羽田1-2-12　お客様相談センター　フリーダイヤル0120-012235　受付/月～金曜日10時～17時（祝祭日除く）

希望小売価格￥20,000（税別）

セガサターンマガジン 5月10・24日号 1996 Vol.8
1996年5月24日発行（毎月第2、第4金曜日発行）第12巻8号通巻142号
発行人・橋本五郎　編集人・和田 稔
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 電話 営業03-5642-8100 編集03-5642-8125
定価540円（本体524円）

Printed in Japan　T1023404050548　雑誌23404-5/24